Dosya **OYUNLARLA UYGARLIK KRONOLOJİSİ**

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Aralık 2019/12 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 146 • ISSN: 1307-8933



RED DEAD REDEMPTION II

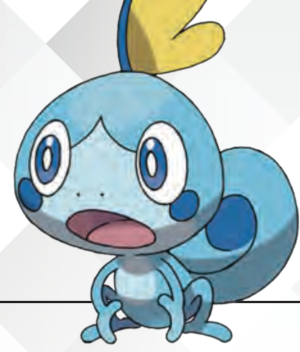
PC'CİLER BUGÜNÜ BEKLİYORDU!

İncelemeler

STAR WARS JEDI FALLEN ORDER • **NEED FOR SPEED** HEAT • **FM 2020**
ABANDON SHIP • **PLANET ZOO** • **POKÉMON** SWORD ve dahası...







İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL

NEED FOR SPEED HEAT

Aradığımız NFS bu değil fakat eğlenmedik de diyemiyoruz. Gündüz para, gece şöhret peşinde koşma zamanı.

68





84



82

Star Wars: Jedi Fallen Order

Soulslike tanımından bıktınız, biliyoruz ama Soulslike bir Star Wars oyunu var karşımızda!





Bekleyiş sona erdi! Biraz sancılı oldu çıkışının ilk haftası ama bunların hiçbiri bu harika oyunu PC'de tecrübe etmeye engel değil.



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

YARILANMA ÖMRÜ

Bu kadar yıl sonra, artık şakasını yapmaya bile kimse tenezzül etmezken, Gordon Freeman'ı karşısında görse "Bu hangi Overwatch kahramanı?" diye soracak yepyeni bir nesil yetişmişken geldi haber: Valve, önümüzdeki bahar yeni Half-Life oyununu yayınlayacağını açıkladı. Gerçi herkesin onca zaman asap bozukluğu içinde beklediği Half-Life 3 değildi sözü edilen ama Valve'ın ağzından bu sihirli ismi duymak bile her şeyin yeniden başlamasına yetti... Ağızlarımız "Sadece VR'a yapıyorlarmış, yani Valve'ın kendi VR seti Index'i satabilmek için önümüze atacağı, isminden başka hiçbir şeyi Half-Life olmayan bir havuç işte!" dese de hepimiz aksine inanmaya hazırdık, kuytu köşelerde sessizce sevindik. Boşuna inkâr etmeyin, siz de heyecanlandınız. Half-Life: Alyx herhangi bir VR oyunu olmayacaktı çünkü, koskoca Valve'ın koskoca HL2 öncesini anlatan koskoca yeni oyunu olacaktı. Hem de Index daha çok satsın diye değil, çünkü Oculus'tan HTC'ye Steam destekli tüm VR setleriyle oynanabilecekti. İki üç saatlik değil, on küsur saatlik yeni bir Half-Life!

Zaman zaman gürültüye dönüşse de kimi oyunların etrafında dönen bu tartışmalar aslında onları ne kadar sahiplendiğimizi gösteriyor. Geçen yıl Diablo Immortal duyurulduğunda, Fallout 76 feci çuvalladığında, Death Stranding hiçbir tanıma oturmadığında ve daha bir sürü başka örnekte oyuncular, yapımcıların bile bir yere kadar umursadığı detayları tartışıyor. Kimi zaman aşırı sığ, kimi zaman baş döndürecek kadar derin sorular eşliğinde her oyuna yepyeni anlamlar katmayı başarıyor onları oynayanlar. Böyle zamanlarda bir ayrı seviyorum gündemi.

Mantıken çoktan pas tutmuş olması gereken bir oyunun yarılanma ömrünün ne kadar uzun olabileceğini görmek, her şeyi o kadar da hızlı tüketmiyor olabileceğimize dair bir umut yeşertti içimde.

Yeni sayının ilk sayfasına işte bu umudu iliştireyim istedim. Yılın son dergisine, Aralık'ın dosyalarla dolu Oyungezer'ine hoş geldiniz.

forum, email, twitter, facebook, youtube

Selam! OGZ



Beynim pişti sevgili okur! Bu ay o kadar çok sevgili yazarımız "ya ben onu yazamam, ya çok işim var, bilmemne" çekti ki derginin yarısını ben yazmak zorunda kaldım! Tamam çok seviyorum dergiye yazı yazmayı da bir yerden sonra insan kısa devre yapıyor yahu! İsyanım sizedir ey yazarlar!

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
MUSTAFA MUTLU ŞENAY

Ne, seneye RDR 2'nin yeni nesil konsol versiyonları kapağı da mı yapacağız yoksa?

Oyuncu baba

Selamlar, nasılsınız? Bir baba hatta nöbet tutan bir baba vardı, önce ona cevap verip hislerini paylaşmak isterim.

Ben de çocuk cerrahı bir babayım ve baba olalı oyun saatlerim düştü ancak zorunlu hizmet falan derken yaşadığım ayrılık acısını ve halen süren obsesyonlarımı tarif edemem. Eğer aileniz yanınızda huzurla çalışıp oyuna hâlâ 1-2 saat buluyorsanız ne mutlu. Ben oğlumu da oyuncu yetiştiriyorum, şimdi kolda aşağı ileri yumrukla hadouken bile atıyor. Oyunlar benim için ekmek su ama aile nefes. Klasik yurdum erkeği gibi kahvelerde okey oynamak yerine evde Discord'dan paylaşımlı arkadaşlarımla oyun oynuyorum ancak bu artık 3 saati geçmiyor. Sahip olduğumuz her şeye şükretmek lazım.

Bu arada şimdiki çocuklar tablet veya telefondan GTA veya daha şiddetli şeyleri siz fark etmeden buluyor. Bizimki "oynayacağım" dedi, ben başında "bak oğlum bunlar kötü insanlar, bu sadece bir oyun" diyerek araba sürme kısımlarını oynattım, gerisine bulaştırmadım. Çocuk gizli bir psikopat olarak yetişeceğine kötüyü iyiyi benle bilsin istedim. Tabii buradan anlaşılmasın ki bunları oynatıyorum sürekli. Mesela Minecraft, Cooking Simulator vb. tam onlara göre, genelde bunları oynuyor. Fanusa koyulanın akıbeti belli. Bkz. Black Mirror - Arkangel. Ben çocukken inanılmaz kanlı vahşetli şeyler izlerdim ama iyiyim çok şükür çünkü ailem yanımdaydı. Çocuk sizi taklit eder. Şiddet ve cinselliği sonsuza kadar saklayamazsınız, bu durumda en önemli şey sizin hareketleriniz.

Neyse konu saptı.



1. Bu The Division 2'nin hali ne olacak? Oynamak istiyorum, her açışımda sıkılıyorum. Loot yok loot! Millet Div 1'e döndü!

2. Şöyle güzel bir tenis oyunu var mı? Ama simülasyon gibin yani?

3. Artık hiçbir futbol oyunu alasım gelmiyor, ya savunma saçma ya paslaşma. FIFA 98 gibisi gelmedi. Bu kadar teknoloji iyi değil mi yoksa?

4. Pillars of Eternity gibi ama daha çok D&D 3rd Edition - NWN kurallarıyla bir RYO istiyorum. Keşke yapsalar.

5. BL3 bana daha iyi grafikli BL2 gibi geldi, ne dersiniz? Umarım yanılıyorumdur.

6. Blizzard Diablo II Remake ve Diablo IV duyurmuş, doğru mu? *- Görkem Bulut*

Hoş geldin Görkem. Ben tabii baba olmayan, kafasına estiği zaman günde 15 saat oyun oynayabilen bir insan olarak çok empati kuramadım ama senin sistemin de kulağa güzel geliyor uzaktan. Hadouken yetmez, ufaktan kombo da öğretmeye başla:) Şiddet konusunda söylediklerin de çok önemli. Evet oyunların yaş sınırı var ve o yaş sınırı boşuna değil ancak yönetmeliklerin, kanunların etkisi ailenin çocuğa olan etkisinin yanında hiçbir şey. Çocuğu yaptıktan sonra onunla temel ihtiyaçları hariç hiç ilgilenmeyen, onun kendi kendisine bir şekilde bir şeyleri öğrenip büyümesini uman ailelerin

Bize Yazın!



Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

çokluğunu gördükçe de söylediklerin daha anlamlı hale geliyor.

Selam Görkem, valla ben de baba olmaya daha çok yolum olduğu için empati yapamıyorum ama zıpır bir yeğenim var şu an, yanımda oturtup aşağı yukarı yumrukla hadouken atmayı öğretmek için sabırsızlanıyorum, ne mutlu sana :) - Mutlu

1. The Division 2'ye öyle derler maalesef. Ben 2'yi oynamadım ama bir mailleşme sırasında Yasin'in söylediklerinden alıntı yapayım: "Gerçekten başarılı bir looter shooter'dı, iyi bir başlangıç ve gelişme sürecindeyken içerik tarihlerinin gecikmesi, gelen içeriğin geri çekilmesi, plansızlık ve PvP'sinin zayıf kalmasıyla kitlesini kendi içerisinde kaybetti. Bir kısmı Rainbow Six'e döndü büyük bir kısım Div 1 PvP'sinden devam ediyor." Sen de ufaktan farklı bir oyuna kaymayı düşünebilirsin. Borderlands 3, Destiny 2 ve Warframe en güzel seçenekler gibi looter shooter olarak.

2. Gördüğüm kadarıyla iki tane başarılı tenis simülasyonu var: Full Ace Tennis Simulator ve Tennis Elbow 2013. Elbow biraz eski ama oyuncu kitlesi biraz daha fazla, ayrıca modları falan da bol. Modlarla ve multiplayerla uğraşmam dersen Full Ace senin için daha idealdir.

3. Ya futbol oyunlarını yeterli bulmamanı anlarım ama FIFA 98'le de karşılaştırmayalım ya, o kadar da değil :) Muhtemelen yenilere alışmak için yeterince zamanın yoktur, ondan öyle geliyordur.

Valla ne desen üstüne imzamı atarım, bence de PES 2013 gibisi gelmedi. Nerde o eskinin basit ama eğlendiren sistemi, nerde şimdinin bir sürü farklı motorla simüle edilen "gerçekçi" oyunları. Biraz bizim eski kafalılığımız da olabilir tabii ama eskisi bir başkaydı be abi. - M

4. Bu saatten sonra biraz zor 3rd Edition'lı oyun yapılması ama daha önce duymadıysan güzel haberi benden duy: Baldur's Gate 3 yapılıyor :) D&D 5th Edition'ın oyuna uyarlanmış versiyonunu kullanacak.

5. Biraz yanılıyorsun aslında. Borderlands 3, serinin sevenlerinin hayalindeki oyun olmayı tam anlamıyla başaramadı ama genel olarak iyi bir çıkış yaptı denebilir. Grafik tarzı eskilerle aynı olduğu için taze hissettirmemiştir belki sana ama yeni gidilebilir gezegenler, bir sürü yeni silah, yeni karakterler falan derken ismindeki 3'ün hakkını verdiği söylenir genel olarak.



Çocuğunun üstüne titreyen her ebeveynin seyretmesi gereken Black Mirror bölümü: Arkangel

Videolarda Bu Ay



→ Reklam dediğin özellikle açıp izlenmez. Hele tekrar tekrar hiç izlenmez. Ryan Reynolds'ınkiler hariç: ***tinyurl.com/ogz-146-ryan***



→ Reklam demişken, Final Fantasy VII Remake'in 13 DAKİKALIK, kısa film modundaki çok tatlı reklamını izlemiş miydiniz: ***tinyurl.com/ogz-146-ff7***



→ E hadi reklamlarla gittik reklamlarla bitirelim. Çok sevdiğim Youtuber Charlie'nin reklam seslendirmelerinin yeri ayrı. Dikkat küfürlüdür: ***tinyurl.com/ogz-146-makarna***

Her karakterde 3 tane ultimate'li kocaman yetenek ağaçları var, tam oturmamış olsa da parkur sistemi var, olmaz mı? 2. oyunu sevdiysen yine oynanır bence :) - M

6. Heh belli ki geçen ay yaptığımız Diablo IV kapağını görmemişsin :) Evet Diablo IV duyuruldu ama dediğini diğer yarısı yanlış, Diablo II Remastered veya Remake gibi bir şey duyurulmadı (henüz). Bu arada lafı açılmışken, Diablo IV'ün ilk videolarının izlenme sayılarının Overwatch 2'ninkilerin izlenme sayılarının altıda kalmasına şaşırdığımı bir söylemek isterim. Overwatch'un popülerliği hepimizin malumu ama Diablo'dan daha popüler olduğunu da tahmin etmezdim doğrusu.

Diablo II konusunda bir kötü haber de benden gelsin, yapımcılar tekrar ve tekrar bir remake/remastered ihtimalinin çok düşük olduğunu söyledi. Ha ama bana sorarsanız şu an kendisi yapılmakta, adı da Diablo IV :) Popülerlik konusundaysa benim tahminim odur ki Diablo II zamanında var olan o geniş kitle çoktan çoluğa çocuğa karışıp kadim oyun topraklarından göçüp gitmiş durumda maalesef (herkes senin kadar güçlü duramıyor hayatın dalgaları karşısında Görkem), o yüzden fazla izlenmemiş olması normal. - M

Büyücü elbiseleri merakı

Selamlar. Aklıma takılan bir şey için yine yazasım geldi. Çok merak ediyorum, kadın büyücüler neden sadece kumaş elbise giymek zorundalar ve neden vücutlarının yarıdan fazlası açıkta? Fazla elbise büyü yapmaya engelse erkek büyücüler neden tamamen kapanıyorlar? Erkek büyücülerin sadece yüz ve elleri açıktayken, kadın büyücülerin...? Mantıklı açıklaması olan varsa cevabı bekliyorum.
- Celalettin Ceylan

Biliyor musun, mantıklı cevabım var aslında. Geçenlerde bir video izlemiştim hatta buna yakın bir konu hakkında. Dur bakayım bulabilecek miyim… Hah buldum, şu: tinyurl.com/ogz-146-fem-armor Orta Çağ'da kullanılan zırhlar elbette öncelikli olarak giyeni etkili bir şekilde korumak adına tasarlanıyorlar ancak aynı zamanda bu zırhlarda maskülen bir estetik kaygısı da güdülüyor. Sebebi de hem düşman üzerinde psikolojik bir tehdit oluşturmak hem de savaşçının daha kendine güvenir hissetmesini sağlamak. En bariz örneklerden biri bazı kralların ve generallerin zırhlarının penis kısmında abartı uzunlukta bir kabarıklık olması (bize saçma geliyor ama o zamanların maskülenlik ve estetik anlayışı öyley-

miş). Bu mantıktan yola çıkarsak Orta Çağ'da kadınlar aktif bir şekilde savaşa katılsaydı ve onlara özel zırh üretilseydi onların da o zamanki feminenlik ve estetiklik anlayışıyla üretileceği kesin. Tabii fantastik oyunlardaki gibi bikini gibi bir zırhtan söz etmiyorum, genel olarak kıvrımları feminen estetiği öne çıkaracak şekilde olurdu.

Bunu büyücülere uyarlarsak… Büyücülerin olduğu, zırhların D&D'deki gibi büyü yapmayı zorlaştırdığı, feminen estetik anlayışının da bizim dünyamız gibi olduğu bir fantastik dünya hayal edersek, aslında kadın büyücülerin o şekilde giyinmesi tuhaf olmazdı. Bilakis o şekilde giyinmek hem büyücünün kendine güvenine katkı yapacağı için, hem de düşman üzerinde olumsuz psikolojik etki yaratacağı için tercih edilirdi diye düşünüyorum. Ama tabii umarım o büyücünün ezberinde sivrisinek ısırıklarına karşı bir büyü de vardır :)

Merhabalar eski dostum

Merhabalar, uzun bir aradan sonra yeniden Oyungezer'e yazıyor olmak çok garip hissettiriyor şu an. Sanki yıllardır görüşmediğim eski bir dostla yeniden buluşmuş gibiyim. Hepimizin hayatında bir dönem çok yakın olduğu fakat bir şekilde ayrı düştüğü, yine de yeniden bir araya geldiğinde aynı samimiyetle ilişkisine devam ettiği arkadaşları olmuştur. Oyungezer #145 de benim için tam olarak bu buluşmayı sağladı. Sizinle büyümüş bir okur olarak, bu kavuşmanın ne kadar mutlu ettiğini anlatamam. Oyungezer'in ilk sayısını alırkenki heyecanımı da, Posta İdaresi sayfalarında mektubumu gördüğümdeki mutluluğumu da dün gibi hatırlıyorum (şimdi baktım da 47. sayıdaymış, hey gidi bee!). Sinan/Tuğbek ikilisinin E3 muhabbetlerinin, Gök++ beyin Tuvalet Günlükleri'nin tadı damağımda kalmış valla (böyle söyleyince bi garip oldu şimdi). Okumayı sevdiğim yazarların yaprak dökümü misali birer birer dergiden ayrılması, fiyatın 12 liraya çıkışı ve benim aşırı yoğun lise dönemim çakışınca yollarımızı ayırmak zorunda kalmıştık Oyungezer'le. Geçen yıllarda dergi reyonunun önünden her geçişimde gözlerimi kaçırdığım Oyungezer'le yeniden birleşmemiz de esasında Diablo IV sayesinde oldu (burada efsanevi Diablo III kapağını hatırlıyor ve bir miktar hüzünleniyor). Can abinin Diablo yazdığını öğrendiğimde dergiyi almaya karar vermiştim zaten ama sayının içeriği resmen benim için hazırlanmıştı. Death Stranding ve The Outer Worlds gibi büyük toplar bir yana, inanılmaz keyif aldığım bir seri olan Trine'ın geliştirildiğinden bile haberim olmayan 4. oyunun incelemesiyle karşılaşmak, favori Netflix işlerimden olan House of Cards'tan Frank Underwood'un dosya konusu olması, sinefili damarıma basarcasına David Lynch ve Midsommar'ın kendine dergide yer bulması derken ben de Oyungezer'e yeniden bağlanmış oldum (Death Stranding üzerinden "reconnect" esprisi yapmamak için kendini zor tutuyor).

Bundan sonra arayı bu kadar açmayacağımı umuyor, sevgilerimi sunuyorum. Görüşmek üzere. *- Tuncer Haydarlar*

Biterken Çalıyordu: Kaç Yıl Geçti Aradan

Ah be Tuncer, bir ufak duygulandırdın gerçekten de. Yeniden hoş geldin aramıza ve iyi ki Diablo kapağı yapmışız dedirttin :) Açtım baktım 47. sayıyı, 5. sınıfı birincilikle bitirmişsin, geç de olsa tebrik edeyim, umarım 6. sınıfta da başarılı olup babana PC veya konsol aldırabilmişsindir :) Şimdi 20 yaşında falansın herhalde, ne çabuk büyüyorlar, daha dün şu kadarcık çocuktun, teytey (sanki o zamanlar OGZ yazarıymışım gibi). 2016'da yolladığın Goyun çizimi de gözümden kaçmadı. O değil de eskiden ne güzel insanlar çizim yapar yollardı, dergiyi bir yerlere götürüp fotoğraf çeker yollardı. Yapsanıza yine öyle güzellikler ey insanlar :)

Bu sayının da bir önceki kadar hoşuna gideceğini ve de bir daha bu kadar arayı açmayacağını umuyorum. Sevgiler bizden, görüşürüz.

Anlattıklarında kendimi ne kadar gördüğüme inanamazsın Tuncer, ben de lisenin keşmekeş

Kojima, Norman Reedus'a nostalji (!) yaşatırken.



yıllarında kaybedip üniversitede tekrar bulmuş biriyim Oyungezer'i. Birlikte büyüdüğün biriyle iki taraf da çokça değişmişken bir anda tekrar karşıya gelmek biraz sıra dışı olsa da çok güzel bir his. Hoş geldin, iyi ki geldin. Ve biliyor musun, benim de eski günlerden en özlediğim cümledir bu arada, "Biterken çalıyordu…" - M

Tekrardan selamlar

Önceki mektubumun cevaplamanıza çok sevindim, sınav döneminde beni mutlu ettiğiniz için teşekkürler :) Sorulara geçelim:

1. Isaac Asimov'u çok severim. Vakıf serisinin diziye uyarlanacağını duyunca çok sevinmiştim bu yüzden. Sizce bu dizi kitapların hakkını verebilecek kalitede olacak mı?

2. Game of Thrones gibi zaman alan değil de Good Omens, Rick and Morty gibi çok zaman almayan, sitcom'lar haricinde dizi önerebilir misiniz?

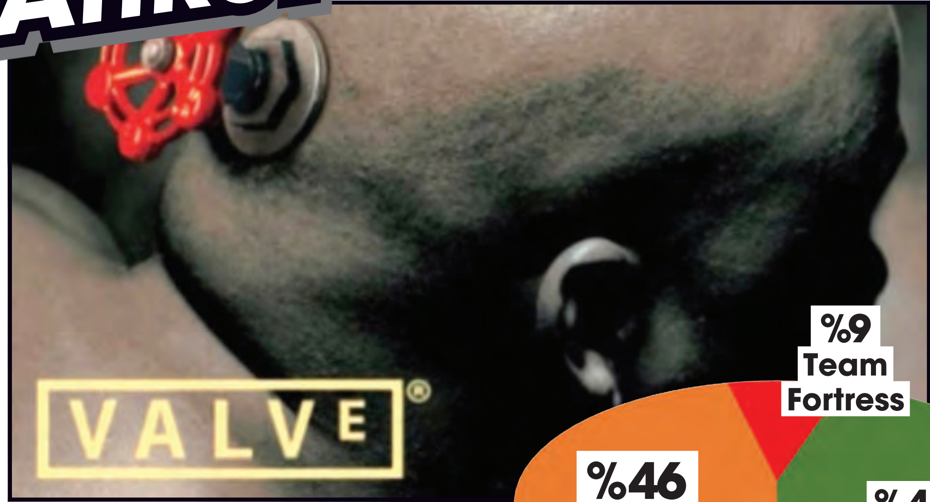
3. Strateji oyunlarına dalmak istiyorum ama beceremiyorum bir türlü. Kütüphanemde Civilization V, Hearts of Iron IV, Crusader Kings II var ama bir türlü dalamıyorum. Benim gibilere önerecek strateji oyununuz var mı?

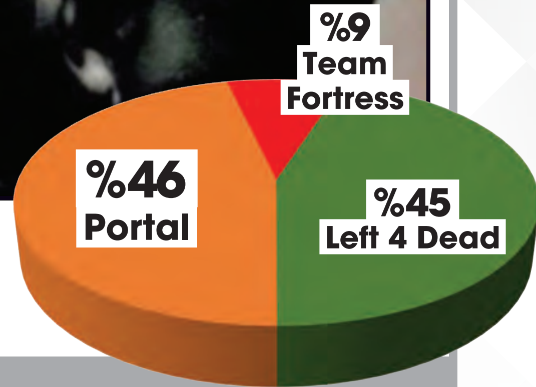
Bu arada sizin The Game Awards'da jüri olarak yer almanız beni çok sevindirdi. Böyle bir organizasyonda Türk oyun medyasından birinin yer alması bence büyük bir gelişme. Sizi yakın zamanda Metacritic'de de görme dileğiyle. *- Altay Çaya*

Sen yeter ki yaz Altay, belki kırpa kırpa hiç ederiz ama yine de yayınlarız mektubunu :)

1. Asimov'dan sadece Vakıf'ın ilk üçlemesini okudum ve aman Allah'ım! İnsan yazmış olamaz o kitapları, nasıl hayran kaldığımı tarif edemem. Dizi uyarlamasını da o yüzden aşırı bir sabırsızlıkla bekliyorum ben de. Güzel olur mu? Söylemesi gerçekten zor. Bildiğimiz anlamda bir roman serisi değil Vakıf malum. 50 sayfa olay oluyor, sonra bir bakmışın onlarca yıl sonrasında o olayla az bağlantılı başka bir olay oluyor, sonra bir bakmışsın bilmemkaç yüz yıl sonrasındasın. Aksiyon yok gibi bir şey, karakterlere bu kadar az odaklanan bir roman da kolay kolay bulamazsın. Aksiyonu az ve karakterlerini benimsetme derdi gütmeyen bir bilimkurgu roman fikri mantıksız

Anket





VALVE HANGİ OYUNUNUN 3.'SÜNÜ YAPSIN? (HALF-LIFE HARİÇ)

→ BAŞKA NE DEDİLER?

Portal ama ikinci oyunun finali hiç devamı gelecek gibi değildi. @Gökhan Palta

Birlik, beraberlik ve hikâyeli oyunlara ihtiyaç duyduğumuz şu günlerde tabii ki Portal. @Barış Özçelik

Killing Floor, L4D 3 gibi zaten. Portal yapsınlar da beyinlerimiz yansın. @Kutay Ertürk

Team Fortress 3 battle royale furyasını bitirebilecek tek oyundur. @Ensar Karakaş

Team Fortress 3 gelirse kendimi 3. kattan aşağı atarım. @Mahmutcan Cayir

→ ŞİMDİYE KADAR TELEFONDA EN ÇOK OYNADIĞINIZ OYUN HANGİSİ?

Hearthstone'u mobile geldiği ilk andan beri oynadım. @Alperen Aykut Aydemir

New Star Soccer. Kendim o kadar antrenman yapsam şu an Barcelona'da oynuyordum. @Rauf Piriyev

Whatsapp mesaj kutularındaki hayallerim. @Talha Aksoy

Star Wars: Galaxy of Heroes'du ismi sanırım. O kadar çok oynamıştım ki sonunda admin oldum bir grupta. Üzerime sorumluluk duygusu çökünce oyunu sildim :) @Taylan Tarhan

→ @OYUNGEZER: YİNE HER YERİMİZ STAR WARS OLDU. MUTLU MUSUN? [BASKIYA 5DK. KALA SORUSU]

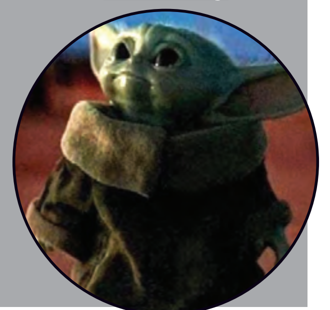
Şuralarıma şuralarıma da biraz lütfen. @pebblesinmymind

Hayır. Sıtar Worz sevmiyorum. @gizemsedef

Yeni şeylere çok şey değildim ama Manda ve Fallen Order'la biraz şey oldum. @omerakdag







Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

geliyor ama adam yazmış. Bu tipte bir dizi de aynı şekilde görmeden inanılabilir bir şey değil. Daha önce yapılmamış bir şeyi yapmak zorunda dizinin yapımcıları.

2. Band of Brothers, Black Mirror, Chernobyl ilk aklıma gelenler. Anime de deneyebilirsin daha önce denemediysen. Fullmetal Alchemist: Brotherhood mesela.

Çok zaman almayan derken 20 küsur dakikalık demek istemişsin sanırım :) Ben buna yönelik yazayım. Daha geçen The Good Place izledim, hayatımda izlediğim en güzel yazılmış dizilerden biri olabilir. Final Space'in mesajıysa onun kadar güçlü olmasa da yine kurgu anlamda en başarılı bulduğum dizilerden biridir, mutlaka bir bak derim. - M

3. Eğer strateji oyunlarıyla aranda soğukluk varsa Hearts of Iron ve Crusader Kings'ten aman diyeyim uzak dur bir kere :) Türü çok sevmeyenler için fazla detaylılar, insanı boğarlar. Civilization V için iyi bir türe giriş oyunu diyebilirim aslında. Hem oldukça detaylıdır hem de kolay alıştırır kendisine, az bir şey daha sabretmeni tavsiye ederim. Into the Breach de tavsiye edebileceğim bir diğer oyun olur. Basit göründüğüne bakma, derinleştikçe derinleşir. Roguelike yapısı sayesinde beklemediğin kadar da sarabilir. Bir de tabii XCOM demezsem ayıp ederim. Onu da sevmezsen umudu kes :)

Vovovo işte burada Ömer'in sözünü kesmem gerekiyor. Yahu strateji öyle hafif oyundan başlayarak filan olmaz, şimdi bana (ciddili) üniversite sınavıma 1 hafta kala 2 günde Hearts of Iron öğreten formülü anlatıyorum: Tarihte sevdiğin bir dönemi veya temayı buluyorsun; bu 2. Dünya Savaşı da olur (benim için öyleydi), Orta Çağ Avrupası da Antik Yunan da. Sonra bu dönemde geçen sağlam strateji oyunlarını bulup Youtube'dan biraz izliyor, daha çok sevdiklerini daha çok izliyor, böyle izlerken de çaktırmadan oyunu öğreniyorsun. Her detayına hâkim olmana gerek yok, derdini anlatacak kadar izlesen yeter, gerisini kendin oynarken öğrenirsin zaten. Yahu gerçekten böyle öğrendim ben Hearts of Iron'ı, ama şu an para verseler hâlâ oturup adam akıllı CK2 oynayamam. Ne mutlu sana ki bu sayıda bir yerlerde kocaman bir tarihli oyunlu dosyamız olması lazım, oraya bir göz at derim başlamak için bir dönem veya oyun arıyorsan da. - M

Geoff durduk yere iş çıkardı başımıza :) Şaka tabii, onore olduk böyle büyük bir organizasyonun parçası olmaktan. Geçen ay aday adaylarımızı, bu ay da seçimlerimizi belirlerken dönen yüzlerce maili görmen lazım. Buradan diğer yazar arkadaşlara sesleneyim, kırdıysam affola :) Metacritic'i denemiştik zamanında da İngilizce olmayan basılı bir yayın olarak girmek zor oraya biraz maalesef. OGZ Online olarak Opencritic'te varız ama.

Aboov… Tanrılar önce Oyungezer'i yaratmış; sonra demişler ki bu böyle çok sakin oldu bunu The Game Awards'a jüri yapalım. Dönen yüzlerce mailden mi bahsedeyim, sevdiğim oyuna laf eden olursa savunmasız kalmasın diye saatlerce Gmail nöbetleri tutmamdan mı, neler neler. Değişen bir şey yok tabi, yine ne kadar ödül varsa……upppss, SPOILERSS - M

Döngüyü düzelttim

Yeniden selamlar. Önceki ay giderek düşen performansımı haftanın bir günü oyunlara devam ederek toparladım. Haklıymışsınız, dengeyi bulmak önemliymiş ancak önceki deneyimlerimden zamanımı günlük değil haftalık planlamakta daha başarılı olduğumu fark ettim. Oyunlar konusunda internet kafe sahibi Burak bey sağ olsun oyunları güncel takip eden beni de kırmayan biridir. Eski hızda olmasa da hâlâ takipteyim.

1. Sunucuları açık tutmak o kadar maliyetli mi? Firmaların oyunculardan talep ettiği aylık ücretler (günümüzde daha çok mikro ödemeler) cidden sunucu kirası mı yoksa güzel bir kâr biçimi mi?

2. Şu anda dünyadaki her kargocu Sam Bridges cosplay'i mi yapıyor?

3. Speedrun izler misiniz? İzliyorsanız en etkilendikleriniz hangi oyunların?

4. Meslek tercihlerinde belirli bir meslek yerine yapabileceğimin en iyisini yapıp, alabileceğim en yüksek puanın gidebileceğim en iyi üniversitesine gitmeye karar verdim. Sizce de bu doğru mudur?

5. İyi kalpli Warlock olmaz mı? Münafık Paladin mümkün mü?

Biraz saçma sorular da geldi aklıma, sormadan edemedim. Sonraki ay da görüşmek dileğiyle. Bu arada geçen ay söylemeyi unuttuğum zindelik sırrı çelik gibi bir irade sahibi olduğunuzu hayal etmek. Sonuçta kaynağı akıl olan bir şeyi hayal etmek ona sahip olmak gibi değil midir? *- Murat*

Selamlar Murat, sevindim senin adına. Dersler yüzünden oyunlardan komple kopmak insanı darlandırır gerçekten, sınırlı da olsa oyunlara devam etmekte fayda var.

Çoğu zaman boş zaman olarak görülse de özellikle yoğun programları olan insanlar için oyunlar (herkese bir miktar gerekli olan) kafa dağıtma aktivitesi olmak konusunda muhteşem seçimlerdir, tebrik ederim dengeyi sağlayabildiğin için. - M

1. Tabii bilemiyorum firmaların gelir gider tablolarını görmeden de sunucuların büyük firmalar için çok da büyük bir gider kalemi olmadığını tahmin etmek zor değil. Netice de nice F2P oyun, oyuncularının az kısmından para kazanıyor olsa da sunucularını açık tutmayı sürdürebiliyor, bunun üstüne güzel kârlar da elde edebiliyor.



Yer yer iyi, yer yer daha da iyi.



Son aylarda hayalleri kırılan The Division 2 oyuncuları burada mı?

Google'ın, Wikipedia'nın (rip -2017) kullanıcılardan arama başına ücret istemeden, daha detaylı sonuçlar için paket satmadan tüm dünyaya sunucu yetirebildiğini düşünürsek kimse kimseyi kandırmasın. - M

2. Aynen öyle. Hatta dünyadaki bütün Japonlar da Kojima cosplay'i yapıyor aslında :)

Hepsi Çinli deği….ah vurma abi tamam. - M

3. Pek öyle bir alışkanlığım yok. Kırk yılda bir denk gelirse 2D platform oyunlarınınkileri izlerim. Durduk yere adrenalin basıyorlar.

Valla ben de başım pek çabuk döndüğü için 2D 3D filan izleyemiyorum ama madem sordun, YouTube'da LegendofTotalWar'ın 14 turda Medieval 2 TW'de tüm haritayı ele geçirdiği bir Blitz Campaign'i vardır, grand strateji seviyorsan mutlaka bir bak derim. Linki de ehe burada: tinyurl.com/ogz-146-tw - M

4. Herkesin illa "ileride şu mesleği yapacağım" gibi net hedefleri olmak zorunda değil, hatta öyle bir hedef belirlemeye çalışırken ciddi depresyona bile girebilir insan. O yüzden söylediğin mantık yanlış değil. Ama yine de sevmeyerek okuyacağın bir bölüm seçmemeye de mutlaka ama mutlaka özen göster. Az da olsa sempati besleyeceğin bir yeri tercih et.

Bu konuda yıllardır can çeken biri olarak rahatça söyleyebilirim ki daha üniversiteye gelmeden meslek düşünmenin, hatta üniversiteye geldikten sonra bile meslek düşünmenin pek faydası yok. Hayatın akışı bir şekilde gerekli yerlere götürüyor zaten insanı. O hedefler (neredeyse her zaman) değişecek, beklenmedik yollar çıkacak karşına. Acele etme, şimdilik öncelikle güzel bir üniversite, mümkün oldukça da güzel bir bölüm kazanmaya bak bence. - M

5. Mümkün tabii. Yani en azından bildiğim kadarıyla. D&D mantığıyla düşünüyorsak mesela Lord Soth münafık Paladin sayılabilir. Veya Marvel'dan Ghost Rider iyi kalpli Warlock bir bakıma. Yanılıyorsam FRP insanları düzeltsin beni ama ok?

İngilizcede çok sevdiğim bir tabir var: Fake it till you make it. Bir şeymiş gibi davrana davrana insan gerçekten o şeye dönüşebiliyor. Hoş bu tabir genelde farklı yerlerde kullanılıyor ama ben bu şekilde algılamayı seviyorum. Görüşürüz.

Hell YEAH, Fake it till you make it!! - M

Çıksam da kamyon sürsem

Selam Ömer Bey. Mektubunuz için çok teşekkür ederim :)) Hapishanede böyle bir mektup gelmesi çok mutlu ediyor insanı. Buralar zor yerler çünkü.

İyi ki tanışmışım sizinle, tam istediğim dergi bu dergiymiş. Her türlü oyundan haberim oluyor ve oyunlarla ilgili yaptığınız yorumlarınızla zevkime göre oyun listemi hazırlayabiliyorum. Dışarıdayken oyunlardan böylesine geniş çaplı haberim olması imkansızdı. İyi ki varsınız Oyungezer ailesi :) İlk mektubumda ne yazmışsam, yani "sıcakkanlı, sempatik, güler yüzlü…" hepsini hak ediyorsunuz :)) "Geceleri güneş gözlüğü takıp, elimize beyzbol sopalarını alıp, arka mahallerde sokak kedilerini tekmeleriz" gibi hobilerinizin olması çok güzel ve ilginç :D Bu hobilerin yanında benim hobilerimi düşününce kendimi yaşlı dayılar gibi hissettim :)

1. Euro Truck Simulator'a ilk fırsatta geçeceğim. Konuyla alakalı olduğundan sormak istiyorum: Otobüs ya da kamyon simülasyonlarını oynarken, oyun keyfini arttırmak için tavsiye edeceğiniz direksiyon seti nedir? Gerçekteki gibi 2,5-3 tur dönen direksiyonlar var mı?

2. ETS oynarken hep beraber aynı ortamda kamyon sürme şansı var mı? Ben dışarıdayken yoktu :)

3. Oyun bilgisayarı olarak laptop düşünüyorum (aklımdan Monster geçiyor). Orta halli olarak beni sinir etmeyecek, ekranı donmayacak, her oyunu oynatacak marka+model verebilir misiniz?

4. Anime deyince Tsubasa, Pokémon, Digimon, Beyblade dâhilse sadece bunları izledim. Pek de bir anime kültürüm yokmuş. Ama dergilerinizden animeyi seveceğimi ve yorumları okuyunca ne istediğimi sayenizde anladım. Kimetsu no Yaiba / Hellsing Ultimate / Higurashi no Noku Kara Ni. Sırasıyla bunlara bakacağım inşallah.

Tahliye dilekleriniz için ayrıca teşekkür ederim. İnşallah en yakın zamanda tahliye olurum. Çıkınca size teşekkür telefonu etmeyi bir vefa borcu bilirim. Kendinize iyi bakın, iyi çalışmalar, iyi yayınlar. En yakın zamanda görüşmek ümidiyle...
- Taha Perister

Heheh çok teşekkürler Taha, bu zor günlerini bir nebze kolaylaştırabildiysek daha ne isteriz? Umarım bu övgülerine layık bir dergi olmayı uzunca bir süre devam ettiririz. Kediler hakkındaki hobilerimiz konusunda da bizi çok ciddiye almadığını umarım. Aslında kedileri tekmelemiyoruz, o beyzbol sopaları ne güne duruyor sanıyorsun :)

1. Direksiyonlar pek anladığım bir konu sayılmaz ama gördüğüm kadarıyla Logitech'in G27'si ideal ve direksiyon seti standartları içinde çok da pahalı olmayan bir seçenek olarak bolca öneriliyor reddit'te. 900 derece dönebiliyormuş da.

2. ETS direkt olarak multiplayer oynanamıyor ama modlar sayesinde oynamak mümkün. Mod deyince gözün korkmasın, sayısız oyuncusu var. forums.truckersmp.com'a bir göz at mutlaka.

3. Ben ömrüm boyunca kullandığım istisnasız her laptop'ta sorun yaşamış biri olarak bir öneride bulunamayacağım. Hoş benim

kullandıklarım pek oyuncuya özel gelişmiş modeller değildi, gözünü korkutmayayım ama eski kafalıyım bu konuda şahsen, masaüstünden vazgeçmem. Monster da kesinlikle ilk değerlendirmen gereken markalardan biri. Aldığı yorumlarla, servis imkanlarıyla vs. güven veriyor.

4. Saydıkların güzel animelerdir, haklarını yemeyelim :) İzlemeye niyetlendiğin üç tanesinden benim favorim kesinlikle Hellsing Ultimate. Her bünye kaldırmaz ama, baştan söyleyeyim :)

Çıktığında telefon edersen hayal kırıklığına uğramayı da göze al yalnız. Burada böyle konuşuyorum ama iş sözlü iletişime gelince eke ükü kem küm moduna girebiliyorum :)

Sen de iyi bak kendine oralarda. Sevgiler.

Muhabbetinizi çok kesmek istemedim ama yeni yılını ilk kutlayan ben olmak isterim; tüm hayallerini ve umutlarını dolu dolu yaşayacağın, senin kadar güzel bir 2020 geçirirsin umarım :) - M



Söyleyin Çizelim!

Pek yetenekli arkadaşımız Eren Eryürekli her ay buralarda sizin söylediğiniz bir şeyi resmediyor. Oyunlarla ilgili olan ve biraz da yaratıcı önerilerinizi yine selam@oyungezer.com.tr'ye bekleriz. Bu ay mail atan Alptekin Elbistan, Turan Berkay Kalyoncu ve İris Elyılmaz, teşekkürler! Bu ayın çiziminin konusuysa Emir Gümüşbaş'tan geliyor: Yoda, Darth Vader ve Darth Raven, bonfire ateşinde marshmallow pişiriyor!

Bu ay nihayet RDR 2'ye gömüleceğim, sıkıldıkça Civ 6 oynayacağım, 2 yıl sonunda nihayet Muv-Luv'ı bitirdim, onun bunalımından kurtulmak için Nekopara okuyacağım, ofisteki Vive'a da kondum, orada da Beat Saber yardıracağım. Arada mektup da gönderin de oyunlardan başımı kaldırmaya sebebim olsun :)



Gelecek Ayın Misafiri

Birkaç ay önce Finlandiya'ya taşınan ve hayır hiç de kıskanmadığımız İhsan C. Asman önümüzdeki sayıda Selam'a konuk oluyor. Korku oyunları üzerine muhabbet çevirmek isteyenleri özellikle bekleriz, kendisinin o türe ayrı bir ilgisi var.



İLLÜSTRASYON **EREN ERYÜREKLİ**

PORTAL

HALF-LIFE ALYX

ALYX VANCE İLE HALF-LIFE EVRENİNE TEKRAR DALIYORUZ, AMA VR'DA...

YASİN İLGÜN



Beni oyun dünyasına dâhil eden ve evreninin delisi olduğum Half-Life serisi çok şükür yeni bir oyun kazanıyor ama ne yazık ki bu yeni oyun sadece VR için çıkış yapacak. Valve'daki ağır tempolu, fakat bir o kadar da kararlı şekilde gelişen yaprak dökümünün ardından Half-Life 3'ü beklemek zaten hayaldi ama en azından birden fazla platformun mutlu mutlu yararlanabileceği bir şeyler çıkarırlar diye umuyordum. Gerçi Lord Gaben'ın VR teknolojisine dünyanın yatırımını yapması ve onu oyunculuğun bir sonraki aşaması olarak görmesi sebebiyle şaşırmadım. Yine de insan Resident Evil 7 gibi VR'ına özenilmiş, ama VR'sız da oynanabilen bir oyun umuyor.

Half-Life: Alyx adıyla duyurulan bu oyunda Gordon Freeman'a Half-Life 2 boyunca yoldaşlık eden Alyx Vance'le oynayacağız. Aslında proje en başta bir Portal VR oyunu olması için başlatılmış ancak Portal mekaniklerinin VR'a uyumsuz olacağı öngörülmüş, böylece dönüp dolaşıp rotayı Half-Life'a çevirmişler. Hikâye Half-Life 1 ve Half-Life 2 arasındaki bir dönemde geçiyor ve muhtemelen oyunda baştan sona Alyx'in daha da genç olduğu yılları oynayacağız. Böyle negatif Hamdi konuştuğuma bakmayın tabii, her şeye rağmen bu evrende geçen ve ana hikâyenin detaylarını genişletecek tüm her şeye ağzım sulanarak bakıyorum ve çıkması için şimdiden gün sayar oldum. Valve oyun için net bir çıkış tarihi vermekten kaçındı ama Mart 2020'de Half-Life: Alyx'in oyuncularla buluşacağını duyurdu. Valve huyundan vazgeçmediyse bu oyunun çıkışı bir sonbaharı bulur gibi geliyor bana, ama kısmet.

MİNİMUM SİSTEM GEREKSİNİMLERİ

- **İşletim Sistemi:** Windows 10
- **İşlemci:** Core i5-7500 / Ryzen 5 1600
- **Hafıza:** 12 GB RAM
- **Ekran Kartı:** GTX 1060 / RX 580 - 6GB VRAM
- **Disk Alanı:** Henüz duyurulmadı

Valve'ın şu ana kadarki en büyük projesiymiş

Projenin baş tasarımcılarından biri olan Greg Coomer, PC Gamer'a verdiği röportajda "Half-Life: Alyx şu ana kadar sahip olduğumuz en büyük oyun geliştirme takımını barındırıyor. Bu ekibin yaklaşık üçte biriyse eski Half-Life oyunlarında çalışmış isimler, hatta bazıları ilk oyuna kadar uzanan bir maceraya sahip." ifadelerini kullandı. Oyunun özünü bilen, tadını anlayan insanların ekibin ağırlıklı bir kısmını oluşturuyor olması da sevindirici. Zaten fragmanı izlediyseniz modern bir Half-Life 2 tadı var. Keza oyun motoru da Source 2 olacak. Fragmanda aradığım tadı buldum aslında, daha önce görmediğimiz silahların yanı sıra Alyx'in Gravity Gun yerine yer çekimi eldivenleri kullanması da hoş bir detay olmuş. VR'a en uygun ekipman sanırım bu olurdu, tabii bu noktada eldivenlerimizin Gravity Gun'dan daha efektif olması hikâyede kopukluklara sebep olabilir, umarım bunun önlemi de alınmıştır.

Fragmandaki en can alıcı noktaysa gebe- resice headcrab'in Alyx'in kafasına atladığı andı. Zaten VR için belki de oyun tarihinin en uygun düşmanları çocukluğumun kâbusu olan headcrab'ler olabilir. Hele ki zehirli olanları bir anda kuytu köşelerden çıkarsa irkilmemek elde değil. Şimdiden gözümde canlanıyor sevgili Oyungezer; HL: Alyx mod desteği içereceği için (Yani Valve'ın oyununun modlanmaması mümkün mü?) bir "We don't go to Ravenholm" modu da göreceğizdir. Hele bir de kaliteli olursa tadından yenmez ama kolay korkuyorsanız bebek bezi falan tedarik etmeniz gerekebilir.

Bu arada oyunun Steam sayfasında yazanlara göre Alyx, yüzüne kafasına atlayan headcrab'leri söküp elinde muhafaza edebiliyor ve düşmanların kafasına fırlatabiliyormuş. İlginç bir oyun mekaniği olacağı kesin ve fantastik sonuçlar da doğurabilir. HL: Alyx'in Half-Life 2 kadar bir oynanış süresi olması bekleniyor ve yine Half-Life oyunlarının bir klasiği olan bulmacalar da sık sık karşımıza çıkacak. Zaten çıkmasa hem oyunun özüne ihanet etmiş olurlar, hem de VR'ın potansiyeli büyük oranda harcanmış olur.

Valve'ın biz oyuncuları heyecanlandıran bir diğer açıklaması da "Half-Life evreni üzerinde çalışmalarımız devam ediyor" oldu. Ya kaliteli olsun da atın üzerime ne buluyorsanız atın. Kolla oynayayım ama bana biraz daha hikâye verin, birkaç gizem çözülsün. G-Man hakkında senelerce teori kasacak yeni şeyler sunun, ben vallahi razıyım ya.

G-MAN YILLAR SENİ ESKİTEMİYOR BE!

Bu oyun evreninin açık ara en büyük sırrı, hatta oyun dünyasının da gelmiş geçmiş en büyük soru işaretlerinden biri olan G-Man'i de bir kez daha kanlı canlı görme şansı bulduk fragmanda. Alyx'i Black Mesa'dan çıkaran da kendisiydi, hatta bu sebeple patronlarıyla bile tartışmıştı. Şu kısa ama oyunlarla dolu hayatımda hâlâ en çok takım elbiseli abimizin intikamını dört gözle bekliyorum. Vortigaunt'lar seni geçici süre durdurmayı başardıktan sonra kravatını düzeltip "we'll see about that" dedin ve orada kaldık. Episode 2'deki Vort'ların boş anından yararlanmanı saymıyorum üzgünüm. Mevcut bilgiler ışığında Vortigaunt'lardan yana olsam da senin o intikamını beklerken kel kaldım, yaşlandım.







TÜR: FPS | **YAPIM / DAĞITIM:** Valve | **PLATFORM:** Index, Vive, Quest, Rift, WMR | **ÇIKIŞ TARİHİ:** Mart 2020



DEATH STRANDING NEYİ BAŞARDI?

Çıktığı andan itibaren oyuncuları ortadan ikiye bölen bir deneyim oldu Death Steanding, bir kısım oyuna bayılırken bir kısım da nefret etti kelimenin tam anlamıyla. Bu tam da yaratıcısı Hideo Kojima'nın beklediği bir durumdu ve oyununun herkes tarafından anlaşılmasının zor olduğu, yeni bir şey olduğunu belirtti kendisi. Peki, bize ne gibi bir yenilik sundu Death Stranding?

Öncelikle oyunda öyle veya böyle etkileşime geçtiğiniz oyuncularla aranızda negatif bir iletişim mümkün değil. Hatta oyunun hemen her anında yalnız olmadığınızın hatırlatıldığı, pozitif ve yapıcı bir yanı da var. Yollar birlikte inşa ediliyor, yükler yardımlaşarak taşınabiliyor, kaynaklar, araçlar ve yapılar paylaşılabiliyor. Bu mantalite bize insanlığın bir olduğunda ne kadar yüce işler başarabildiğini tekrar hatırlatıyor. Büyük kısmı bir şeyleri öldürerek veya etkisiz hale getirerek oyuncuya ilerleme motivasyonu sağlayan video oyunlarının gittiği yolu tercih etmeyen Death Stranding'de öldürmek kesinlikle mantıklı bir iş değil ve gelişiminiz de taşıdığınız kargolar üzerinden belirlendiğinden bırakın öldürmeyi çatışmaya bile girmek gereksiz bir iş olup çıkıyor. Kojima şiddet ve ayrımcılık dolu dünyaya farklı bir perspektif sunabilmiş bu oyunuyla ve gitgide kutuplaşan dünyanın acilen ekolojik, teknolojik ve psikolojik felaketlere karşı önlemlerini sıkılaştırması gerektiğini anımsatmış.

Bu barışçıl çağrı oyuncular nezdinde de karşılığını buluyor aslında. Sözgelimi oynayan pek çok oyuncu gayet de keyifle kargolarını taşıdıklarını oyunun kendilerine sunduğu farklı problemleri çözmenin eğlenceli olduğunu belirtiyor. Kendi adıma Death Stranding'den sonra canımın çok da vurdulu kırdılı oyunları çekmediğini şaşırarak fark ettim. Dövüş oyunlarını çok seven biri olarak aylardır elimi bile sürmedim. Hatta "Boş ver yaaa, biraz daha kargo taşıyayım," dediğim de oldu. Zaten teleferik sistemini doğru kullandığınızda oyun da kolaylaşıyor son bölümlerde epey.

Yani demem odur ki oyun aslında amaçladığı esas şey olan diğerlerini umursayan ve dünyaya daha barışçıl şekilde bakabilen oyuncu idealini yaratabiliyor. Yürüdüğünüz yollarda düşüncelerinizle baş başa kalmak, normal zamanda bu işe vakit bulamayanlar için yoğun bir meditasyona dönüştürüyor Death Stranding'i ve sırf arayıp da bulamadığımız bu huzuru bize sunduğu için Kojima üstada ne kadar teşekkür etsek az bence.

Ha ruhumuz elbet kaosu da arıyor er ya da geç ama KV'lerin bize yaşattığı gerilimle o arzumuzu da tatmin ediyor oyun. Ve bizi soktuğu bu çok farklı ruh halleriyle unuttuğumuz başka bir şeyi hatırlatıyor... İnsan olduğumuzu.

Eren Eryürekli



Code Vein

AYIN EZENİ:
ONUR KAYA

Code Vein diye bir oyun. "Animeli Dark Souls" diye herkesin diline dolanmış. E güzel, olur, çalışır, neden çalışmasın ki? Souls-benzeri eşek sürüsüyle oyun çıkmış, formüle pek de yenilik getirememişler, gerçek anlamda bir türe evrilmesini sağlayamamışlar ama arada insanın canı aynı minvalde içerik tüketmek çektiği zaman orada olacaklarını biliyorsunuz. Bu da onlardan biri olur, güzel vakit geçirmek için alınır, oynanır, sonra unutulur. Code Vein de Dark Souls oyunlarının dağıtımını yapan Namco'nun kendi stüdyosundan çıkıp gelme hem ne güzel, tanıdık yani.

Olmaz olsaymış. Yahu bir formül bu kadar yanlış yerlerinden evirilip çevrilir mi yahu? Bu kadar bilinçsizce mıncıklanır mı? Çiğ köfte gibi yoğurmuşlar, tavana sallamışlar ve yapışmış, "he oldu bu" deyip bırakmışlar orada!

Mesela bir mekân tasarımı var oyunda, akıllara zarar, bedene de faydası var denemez. Bilirsiniz, Souls oyunlarında iç içe geçmiş, ilerledikçe kestirme yol açtığınız tek parça büyük haritalar vardır. Ancak From işini bildiği için bu mekânlarda fazla kaybolmazsınız, birbirinden farklı tasarım öğelerini ekmek kırıntısı gibi serpiştirir, yolunuzu fazla delirmeden bulursunuz. Yürüdüğünüz yol siz onu keşfettikçe daha zahmetsiz bir hale gelir. Bunlar o mekânlardaki öne çıkan mevzuyu karmaşıklık olarak görüp "biz bunun daha beterini yaparız" demişler gibi sanki. Anor Lando'nun görsel tarz olarak birebir aynısı bir mekân barındırmasını geçtim, yer yer haritalar öyle bir kafa karıştırıyor ki oyunda ilerlemeye çalışırken saç baş yolmaya başlıyorsunuz. Matruşka bebeği gibi iç içe sokulmuş kuleler var. Giriyorsunuz, yukarısına tırmanıp, duvarındaki bir yıkıntıdan dışarı çıkıp bir yürüyorsunuz, merdivenden aşağı inip bu sefer daha içine giden bir yol buluyorsunuz, sonra oradan daha da dışarı çıkıyorsunuz falan. Sonra köprüde ilki gibi bir başka kule kompleksine geçiş yapıyorsunuz, biraz da orada deliriyorsunuz. Oyuna ilk girdiğinizde belli olmuyor ama, oyun yürüdüğünüz yolları mini haritada işaretlemek gibi bir huya sahip. "Haaa daha rahat yapmaya çalışmışlar demek" diyorsunuz başta ama bu değil mevzu. Geliştirme sürecinin bir noktasında fazlaya kaçırdıklarını fark edip durumu kurtarma çabasıyla eklemişler bana kalırsa.

Ha ama mekaniklerin, oynanışın nüanslarını taklit etmeyi başarabilmişler mi, hayır. Yahu kardeşim, bir şeylerden esinlenirken ya da bu kadar düpedüz araklarken neden sürekli yanlış elementleri seçersiniz? Karmaşık mekânlara özenirken işin cılkını çıkarmışsınız hadi tamam, neden bölüm sonu canavarlarını ve düşman çeşitliliğini de "layığıyla" taklit etmeye hiç çalışmadınız? Neden bütün oyun boyunca McDonald's menüsü gibi ufak boy, normal boy ve 1 TL farkla büyük boy düşman kesiyorum ben? Neden bunlar birbirlerinden ayrıla ayrıla boy ve görünüşleriyle ayrılıyor? Farklı bir canlıyla karşı karşıya olduğumu hissederek canlarına kıysam daha iyi değil mi? Halleri, tavırları, animasyonları birbirinden farklı olsa, buna göre karşılarında kullanmam gereken taktikler de değişse, bir öğrenme süreci geçirsem? Yeni gördüğüm bir düşmana verdiğim tepki sol fare tuşumu abanmak suretiyle eskitmek yerine temkinli yaklaşmak olsa?

Esinlenme işini doğru yapan Soulslike'lar bolca var. Code Vein'se olayı biraz fazla yanlış anlamış. Becerememiş.

E tabii her şey de Dark Souls'dan çakılacak değil, madem "animelisi" dedik, illa ki net farklılıkları olacak. Var. Güzel değiller. Oyunun "çizimleri" keşke kendi klasmanlarında güzel olsa. Koca memeli, renkli saçlı, açık saçık kızlarınıza alıştık Capon kardeşlerim. Öte yandan bunların da kendi içlerinde güzeli var, çirkini var, fazlaya kaçanı, aza kanaat edeni var. Oyundaki neredeyse her dişi karakterin yerçekimine kütle sahibi tüm cisimlerden daha başarılı direnen ve 20 santim önlerinden giden süt bezleri var. Kimin erkek olduğunu da bunlara ek olarak açık saçık giysilerinin olmamasından anlıyoruz. Sürekli çalarak insanı inadına duygusal hassasiyetini kaybetmeye zorlayan ucuz dram müziğimiz ve "dostluğun gücü her şeyin üstesinden gelir" temalı senaryomuz da cabası.

Bir de bütün bunların üzerine, zorluğuyla ünlenmiş bir oyunu taklit eden Code Vein, 1-2 kısım haricinde zor değil. O mazoşistliği bile yaşatmıyor ağız tadıyla insana. Gel de delirme.

BU AY NE OLDU?

Şaka gibi değil mi? Resmen 2010'lu yılların sonuna geliyoruz. Dağ gibi bir 10 yılı geride bırakmak üzereyiz (siz siz olun, 21. yüzyıl bitiyor diye tuhaf hesap yapanlara kanmayın yine de). Aslında bu yılı muhteşem haberlerle, yok artık denecek şeylerle kapatmak gerekirdi ama Kasım ayı oyun dünyası açısından sakin geçti. Herhalde dünya karanlık havaların etkisine girmiş olsa gerek.

ESER GÜVEN



1 Hideo Kojima, Death Stranding'i oyun dünyasıyla buluşturdu ve bundan sonra da boş durmayacağının sinyallerini verdi. Kojima-san şimdi de gelmiş geçmiş en korkutucu korku oyununu yapmak istediğini söylüyor ve bunun için kolları sıvamaya hazırlanıyor.

2 Microsoft'un X019 etkinliğinde Rare ve Obsidian sürpriz yaparak yeni oyunlarını duyurdular. Ama özellikle de Obsidian tarafındaki asıl sürpriz yeni bir RYO duyurulur diye beklerken Grounded isminde bir survival oyunu görmemiz oldu. Neyse ki bu oyun üzerinde ufak bir ekip çalışıyormuş ve bir yan projeymiş. Rare'in yenisi Everwild'sa özellikle görsel yönden öne çıkan bir tür aksiyon macera olacak.



3 Blizzcon öncesinde Blizzard'ın Blitzchung'a verdiği ceza yüzünden oldukça tepki aldığı malumunuz. O yüzden etkinliğin açılışını yapmak için sahneye gelen J. Allen Brack'ın ilk olarak bu konuyu gündeme getirmesi ve "kendimiz için koyduğumuz yüksek standartlara ulaşmakta başarısız olduk" diyerek "sözde kalmayacak, hareketlerimizle de bunu göstereceğiz" demesi olumlu karşılanmıştı. Peki sonrasında ne oldu? Blitzchung'ın cezası kalkmadı :) Bakalım işin 'hareket' kısmı ne zaman gelecek?



4 Yıllar önce, Playstation 4 ilk kez tanıtılırken Capcom'un Deep Down ismindeki yeni oyunu da gösterilmişti. Sonrasında ne olduysa, herkes unuttu oyunu. PS4'ün ömrünün sonlarına geldik, seneye PS5 çıkacak ve Deep Down yine gündeme geldi. Capcom 'ne alakası var, ölmedi o oyun' dediğine göre belki PS5 tanıtım toplantısında bir kez daha görürüz kendisini.

5 "Yes, sir. Coming, sir. Immediately, sir"cüler yaşadı (ben de onlardan biriyim) çünkü Commandos 2'nin HD Remaster versiyonunun çıkış tarihi nihayet açıklandı bu ay. 24 Ocak'ta her şeyi unutup kendimizi komandoların kollarına bırakabileceğiz (biraz tuhaf bir cümle oldu ama anladınız siz). Darısı ilk Commandos'un da başına diyelim.

6 IO Interactive, yeni Hitman oyunu üzerinde çalışmaya başladığını açıkladı. Reboot edilen Hitman serisi önemli bir başarı elde etmişti, haliyle yeni oyun haberi de serinin hayranlarını memnun etti. Hitman 2'nin yıl sonuna kadar alacağı güncellemeler artık son olacak.

➜ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr



6 Cory Barlog'un God of War'u PC'de görmeyi çok isteyeceğini söylemesi PC oyuncularına ufak çaplı bir kalp krizi geçirtti haliyle. Geçen yılın en iyi oyunlarından birini PC'de oynayabilmeyi kim istemez ki? Ama sonrasında "ne yazık ki bu benim verebileceğim bir karar değil, ben Kojima değilim" diyerek heyecanı hüzne dönüştürdü. Bulunduğu yerden de rahat, Kojima gibi kendi stüdyosunu da kurmaz herhalde. Bize de God of War'a uzaktan bakıp iç geçirmek düşer.

7 Son zamanlarda BioWare'den kötü haberler almaya alışmıştık ama bu sefer durum farklı. Son olarak Anthem'ın başında olan Chad Robertson da stüdyodan ayrılınca işler iyice sarpa sarıyor dedik ama önce Anthem'ın baştan sona yenileceği haberi geldi, sonra da araya 'biz yeni Mass Effect üzerinde de çalışıyoruz' bilgisini sıkıştırdılar. Bu ikisi de BioWare'in kurtaramazsa zaten bize de helvasını yemek düşer.



8 Prey 2'yi de geliştiren Human Head Studios ani bir kararla kepenk indirdi ama Bethesda açtığı yeni stüdyo Roundhouse sayesinde Human Head'in tüm çalışanlarına yeni bir yuva sağladı. Ancak işin ilginç kısmı Human Head'in daha bu ay yayınlanan yeni oyunu Rune'un yayıncısı Ragnarok'un, stüdyonun kapanacağından haberi olmamasıydı. Rune bu şekilde sanki ortada kalmış gibi oldu ama yapılan anlaşmaya göre Human Head'in uzun yıllar Rune'u desteklemesi gerekiyor. Bakalım bu düğüm nasıl çözülecek?



10 Steam ay başlarında Remote Play Together diye bir sistemi test etmeye başlamıştı ve ay sonunda da betayı bitirip bu güzel özelliği hayata geçirdi. Artık normalde sadece yerel eşli (local co-op) oynanan oyunları internet üzerinden arkadaşlarla birlikte oynamak mümkün. Daha da güzel yanı, arkadaşlarımızın o oyuna sahip olmalarına bile gerek yok! "Tek başına da hiç çekilmiyor" dediğiniz bir oyununuz varsa hemen siz de deneyin derim.



9 The Pokémon Company, Pokémon: Sword ve Shield'ın çıkışını baltaladığını düşünerek oyunla ilgili görselleri önceden sızdıran üç kişiye yüklü bir tazminat davası açtı. Oyunsa ilk haftasında 6 milyonun üzerinde satarak serinin satış rakamlarını altüst etti. Switch'in yaklaşık satışının 41 milyon olduğunu düşünürsek her yedi kişiden biri şu an pokémon peşinde. Bir de 'baltalanmasa' ne olacakmış kim bilir.



11 Capcom'un dehşet derecede güzel Resident Evil 2 yeniden yapımından sonra sırada hangi oyunu göreceğimizi merak ediyorduk ve ay sonuna doğru iyice yükselen sesler muhtemelen Aralık ayı içerisinde Resident Evil 3 yeniden yapımı göreceğimizi fısıldadı kulaklara. Valla alırız bir Nemesis'inizi.

Konuşanlar



@corybarlog
(Cory Barlog)
Şu lanet Death Stranding'de ROBOT DİNOZORLAR bile mi var?!?! Artık bu noktada aslında benim de oyunda olduğuma inanmayı tercih edeceğim, o kadar süper saklanan bir gizim ki beni kimsecikler bulamayacak! Şimdi dev yastığıma gömülüp ağlayarak uyumaya çalışırken kendi kendime bunu tekrarlayacağım.

Köşemizin vazgeçilmez ismi Cory Barlog, Death Stranding'de oynatılmamış olduğu gerçeğini aşmakta zorlanıyor. Ama ne yapsın, oyunda yer alan ünlü sayısı yer almayanlardan fazla resmen. Conan O'Brien'dan tutun Edgar Wright'a, Famitsu'nun patronuna kadar bir sürü cameo var; Cory Barlog yok. Artık en son oyunda robot dinozorları görünce isyan edesi gelmiş.



@yosp
(Shuhei Yoshida)
´-` . o0 bizler sıkça hiçbir tüketicinin özellikle aramadığı şeyler üretmek için sıkı biçimde çalışıyoruz

Sony'nin SIE Worldwide Studios eski başkanı Yoshida, bu cümlesini Phil Spencer'ın VR hakkındaki sözleri üzerine yazdı. Spencer VR sevmediğini, oyuncuları izole ettiğini, kendisinin oyunları topluluğu özendiren, oyuncuları bir araya getiren bir deneyim olarak gördüğünü söyledi ve şunu ekledi: "bizler tüketicilerin özellikle aradığı şeylere cevap veriyoruz... ve kimse VR aramıyor". Yoshida yukarıdaki yorumu düşünce balonu şeklinde paylaşarak konuya bakışını özetlemiş aslında.



KİMDİR?

Tiny Tina

PATLAYAN PELÜŞ OYUNCAKLAR VE KAN LEKELİ PEMBE ELBİSELER

ONUR KAYA

Yıllar sonra dönüp geriye bir baktığında kendi ergenliği gözüne hoş gelen insan evladı herhalde pek azdır. Sebebi malum, hepimizin ergenlik döneminde ufak ufak, farklı farklı sapıtmaları olur. Etrafımızda örnek alınacak kodamanlar olduğundan bunları aynı şekilde ufak ufak kaybederiz. Normalleşiriz. Anlamını çok da bilmeden sağa sola saçtığımız çatlaklıklar bilgiyle samimiyet ve cesaretlerini kaybederler. Ana babasından yoksun büyüyen Tiny Tina'nın katliam panayırımız Pandora'da bu değişime maruz kalmayan bir karakter olması bu kaideye Borderlands evreninde sağlanan bir rahatlık esasen. Diğer bir deyişle, "otobüs kamyon cip bip, Tina hiç büyümemiş, büyümek de istememiş bir tip."

İlk olarak 13-14 yaşlarındaki halini tanıdığımız, Borderlands 3'te kocaman olmuş diye sevindiğimiz Tina ebeveynleriyle beraber Hyperion'a deney kobayı olarak satılan bir gariban. Öte yandan kendisine gariban demeye bin şahit isteyip bir tane dahi bulamazsınız (tek parça halinde). Ailesiyle aynı kaderi paylaşmaktan elbisesinin içine sakladığı bir el bombasıyla kurtulan çatlak patlak kızımız, trajedisinin akabinde bombaları kendine yoldaş bellemiş ve gezegendeki en belalı patlayıcı uzmanı olmuştur. Bombalarını patlatır, etrafa saçılan organ parçalarından bihaberce pelüş oyuncaklarıyla çay partisi verir, sahiplerini de imkânı yok kafaya takmaz. Patlayan tavşancıklar için bir numaralı adresimiz, düğünlere ayrılan havai fişek bütçelerini gereksiz bulmayanlar arasında yegâne sevdiğimizdir. Yazarının de deyişiyle "oyundaki patlayıcıları temsil etmesi için yazılmış" bir karakterdir.

Oyundaki patlayıcı elementini temsil edecek şekilde yazılmış olması, konuşma tarzıyla uyuşur. Ana oyunda siyahi konuşma tarzını örnek alması



bir kesim tarafından ırkçı bulununca, yazarlar bunun için bir çözüm uydurur, bu çözümle karakterin kafa yapısı biraz daha açığa çıkar. Tina'nın ardındaki fikir, tıpkı bir bomba gibi etrafındaki bileşenleri bünyesine alıp ardından onları etrafına saçmasıdır. Bu, karakterin konuşma tarzı için de geçerlidir, dolayısıyla sonraki hikâye eklentilerinde sadece siyahi değil diğer ırk ve kültürlerden parçaları da rastgele bir şekilde konuşmasına serpiştirirler. Tina'nın olayı hakikaten de budur; kötü anılarını zihnini ardına hapseder, etrafından emdiğini zihninde bulamaç yapıp yer yer düz konuşmak, yer yer şarkı formunda geri saçarak manisini korur. Onu diğer çatlak ve dengesiz karakterlerden ayıran, gönüllerimize taht kurmasını sağlayan da tam olarak budur.

İstikrarlı Patlamalar

Borderlands 2'den spoiler içerir.

Tina dengesiz, evet ama bu dengesizlik istikrar sahibi: ufaklığın Borderlands 2 boyunca manik halinin dışında davranış sergilediği, drama bulandığı bir an yok. Oyunda Roland'ın ölümünü Tina'ya anlattığımız ve bunun bir kere olsun gerçekleştiği bir sahne varmış ancak çıkarılmış. Bunun telafisini de, Tiny Tina's Assault on Dragon Keep ek paketini, Tina'nın Bunkers and Badasses FRP oyununda bu ölümü hazmetmeye çalıştığı bir çerçeve hikâye etrafına kurarak yapmışlar. Tina'nın Assault on Dragon Keep'te kurduğu hikâye boyunca takıntılı bir şekilde Roland'ı kurtar(t)maya çalışması, ölümünü kabullenememesi yüzünden.

Ashly Burch

Tiny Tina'nın yazımı üst seviyede ancak karakterini bunun da ötesinde yukarı taşıyan birkaç ufak detay var. Bunlardan ilki, karakterin seslendirmesinin altında büyük başarıyla kalkan Ashly Burch'le yazımını yapan Anthony Burch'ün (Borderlands 2 başyazarı) kardeş olmaları. Anthony Burch esasen Tina'yı rol için kardeşini düşünerek yazmış. Bu ilk detayla bağlantılı olan ikinci detaysa Ashly Burch'ün anksiyete başta olmak üzere mental sağlık sorunlarından nasibini almış bir insan olması. Pek stabil bir kişilik olmadığı konusunda topluca hemfikir olacağımız Tina, kendine has hafif (!) çatlak şahsını bir yerde Ashly'ye de borçlu yani. Ayrıca Tina, Aloy (Horizon: Zero Dawn), Chloe (Life is Strange), Parvati (The Outer Worlds) gibi pek çok sevilen karakteri seslendiren Burch'ün ilk büyük rolü.

BL2'de çok sevmiştik Tina'yı ama o müthiş Assault on Dragon Keep DLC'sindeki manyaklığının yeri ayrı.



Python

Aslına bakarsanız bu kadar kısa başlıklar kullanmayı genelde tercih etmiyorum. Ancak başlığı uzun tutmak veya estetize etmek için gereksiz kelimeler kullanmanın doğru bir yol olmadığını da biliyorum. Bu ayki araştırma yazımız, çok yeni olmasa da giderek daha popüler hale gelen Python hakkında. Bu sebeple net bir başlık kullanmayı tercih ettim. Python programlama dili, bilimsel hesaplama için en popüler dillerden biri olarak biliniyor. Üst düzey etkileşimli doğası ve olgunlaşan bilimsel kütüphaneler ekosistemi sayesinde, algoritmik gelişim ve keşifsel veri analizi için çekici bir seçim. Ancak genel amaçlı bir dil olarak yalnızca akademik ortamlarda değil, endüstride de giderek daha fazla kullanılıyor. Daha önce hiç programlama yapmayan veya diğer programlama dillerinde deneyime sahip olan herkesin tercih edebileceği bir kodlama dili olan Python, yüksek seviyeli bir dil seçmek ve yeni araçlar üzerinden yeteneklerini geliştirmek isteyenler için de önemli bir alternatif. Peki sadece öğrenmesi kolay olduğu için mi bu kadar popüler, yoksa uygulamada diğer dillere oranla üstün olduğu yetenekleri var mı?

Visual Basic, Python ve C++ gibi diller arasında bir tercihte bulunmak oldukça zor. Tamamını öğrenmeye çalışan ve birbirine entegre etme gayretindeki yazılımcıların yanı sıra, sadece bir tanesini seçerek öğrenme açısından en derine gitmeye çalışanlar da var. Python'un Kasım ayı içerisinde 3.9 Alfa sürümü yayınlandı. Python ve R'nin düzenli ve stabil kullanımı için öncelikle Anaconda adı verilen yazılımı yüklememiz gerekiyor. Yorumlanmış, üst düzey ve genel amaçlı bir programlama olan Python, büyük veri işleme, makine öğrenimi, derin öğrenme, şifreleme ve data analizi gibi konularda oldukça popüler. Askeri savunma alanında adı sıkça geçmeye başlayan Python, dünya genelinde gerçekleşen hacking olaylarının da tam odak noktasında bulunuyor.

Python'un avantajları

Daha fazla sektörde ve alanda adı daha fazla geçmeye başlayan Python'un sayısız avantajından bahsedebiliriz. Bilimsel hesaplamalar için de kullanılan Python, kendisi tarafından diğer dillerde yazılmış bilimsel kodlar için mükemmel bir "yönlendirme" dili. Bununla birlikte, ek temel araçlarla herkese yararlı olacak kadar hızlı ve ek uzantılarla desteklenebilecek kadar esnek, bu sayede de bilimsel ve mühendislik kodları için uygun olan üst düzey bir dile dönüşüyor. Bu yararları özetlemek gerekirse;

• Liberal bir açık kaynak lisansı bulunduğu için Python tabanlı olarak geliştirdiğiniz uygulamanızı uygun gördüğünüz şekilde satmanıza, kullanmanıza veya dağıtmanıza olanak tanıyor. Bir başka kurumdan izin gerekmez.

• Python'un çok sayıda platformda çalışabildiği gerçeği, sınırlı taşınabilirliğe sahip bir uygulama yazmak konusunda endişelenmenize gerek kalmaması anlamına gelir. Bu da satıcının fiziksel bir mekânla veya spesifik bir cihazla kilitlenmesini önler.

• Dilin temiz sözdizimi, gelişmiş yapıları yordamsal veya tamamen nesne yönelimli bir şekilde yazmanıza izin verir.

• Güçlü bir etkileşimli tercüman, gerçek zamanlı kod geliştirmeye ve canlı denemeye izin verir, böylece kod testi geliştirme sürecinde zaman alan ve verimlilik tüketen derleme adımını bir anlamda ortadan kaldırır.

• Python'u kendi derlenmiş kodunuzla genişletme yeteneği, Python'a donanımınızın izin verdiği kadar hızlı bir şey yapmanın öğretilebileceği anlamına gelir.

• Python'u mevcut bir uygulamaya gömebilirsiniz, bu sayede anında eski, güvenilir bir uygulamanın üstüne kolay kullanımlı bir kaplama ekleyebilirsiniz.

• Sisteminizdeki çok çeşitli başka yazılımlarla etkileşime girme yeteneği, zaten edindiğiniz yazılım becerilerinden yararlanmanıza yardımcı olur.

• Çok sayıda kütüphane modülü (hem standart kütüphaneye, hem de ek indirmelere yüklenmiş), kısmi diferansiyel denklemleri çözen bir web sunucusu, otomatik yük dengelemeli dağıtılmış bir görüntü işleme kütüphanesi veya otomatik yük dengeleme gibi karmaşık programları hızla oluşturabileceğiniz anlamına gelir. İnternetten veri toplayan, sonuçları bir veritabanına gönderen ve ilerleme raporlarıyla size e-posta gönderen bir uygulama olarak kullanılabilir.

Gelecek hangi yazılım dilinde?

Bu programlama dilinin bazı sorunları da bulunuyor. Bunlardan ilki, Türkçe karakterlerle kullanması oldukça zor. Unicode olarak çalıştığınızda bile içeriğindeki fazlaca sayıda sembol ve harften dolayı



ciddi problemler yaşayabiliyorsunuz. İngilizce bilen ve kullananlar için çok fazla hissedilmeyen bu sorun, Türkçe yazılımla yola çıktığınızda karşınıza engel olarak çıkabiliyor. Geriye dönük uyumluluk konusunda da bazı yapısal sorunları olduğu biliniyor. Phyton'la yazdığınız programın yeni sürümünü yayınlamadan önce çok ciddi bir kontrol gerçekleştirilmeli. Css ve Js bilmeden Python'la çalışmanın zor olduğunu da buraya not düşeyim. Ek olarak, "Python" kelimesinin tüm dünyada farklı şekilde telaffuz edildiği ve bu konuda bir ittifaka varılamadığı da gözüküyor. Bu araştırma yazısı sırasında çeşitli eğitim ve tanıtım videolarında en az altı farklı telaffuza denk geldim. Forum sitelerinde de bu konu sıkça tartışılıyor. Bence bu konuda resmi bir açıklama yapılması ihtiyacı söz konusu (hatta biraz daha ileriye gidip kelimeyi Phyton, Fyton veya Pyhton olarak yazanlar da var). Çeşitli forum sayfalarında çalışma hızıyla ilgili de birçok eleştiri bulunuyor. Gerçekleştirilen işin mahiyetine bağlı olarak işlem sürelerinin değiştiği, bazı karmaşık komutlarda oldukça uzadığı yönünde görüşler mevcut. Muhtemelen gelecekte yayınlanacak güncellemelerle bu tip sorunların sayısını azaltmaya gayret göstereceklerdir.

Eşsiz olmasa da etkili bir alternatif

Sonuç olarak, her programlama dilinin beraberinde getirdiği avantajlar bulunuyor. Özellikle programcılık, mühendislik ve benzeri alanlarda eğitim gören okuyucularımıza benim kişisel önerim, Python'un ikinci bir programlama dili olarak öğrenilmesi yönünde. Günümüzde proje tabanlı çalışmalarda işin gerektirdiği süreçleri gerçekleştirebilmeniz için sadece tek bir araç üzerinden gitmek rasyonel değil. Daha fazla zahmet ve öğrenme süreci maliyet gibi gözükse de, alternatif diller ve araçlar üzerinde kendi yeteneklerimizi geliştirmemiz gerekiyor. Elbette görsel olarak bize yardımcı olan ve kullanıcı dostu dillere ilgi göstermemiz çok doğal. Ancak bir programlama dilinin "daha kolay" olması, temkinli yaklaşmamız gerektiğini düşündürüyor. Rekabetin giderek daha acımasız hale geldiği iş dünyasında sizi diğerlerinden ayıracak yeteneklerinizi daha "kolay" değil, daha "zorlayıcı" işleri başararak gösterebilirsiniz. Özetle, Python en hızlı ve en iyi çalışan dil olmayabilir. Yine de tüm görevlerinizi yerine getirme konusunda oldukça yetenekli ve çevresel adaptasyonu oldukça kolay.

Mevcut diller arasından bir tanesini seçmek yerine kendi programlama dilimizi inşa etme paradigmasına eriştiğimiz zaman bir şeyleri değiştirmeye başlayacağız. İçsel yeteneklerinizi, sınırlarınızı zorlamadan keşfetmeniz imkânsız. Bunun için de bazen zor olanı seçmemiz ve üzerine gitmemiz gerekiyor. Gerisi sadece zaman meselesi...

Doç. Dr. Erkut Altındağ

Beykent Üniversitesi
İİBF Öğretim Üyesi
erkutaltindag@beykent.edu.tr



Guido Van Rossum

Python'un babası. Hollanda vatandaşı olan Rossum, Phyton'u geliştirmek için hâlâ aktif olarak çalışıyor. Profesyonel özgeçmişinde Google ve Dropbox gibi dev firmalar var. Yazı içerisinde Python kelimesinin okunuşuyla ilgili tam bir karmaşa olduğunu söylemiştim; aslında bunun kaynağının Van Rossum olduğunu da belirtmem gerekiyor. Kendisini tanıttığı ve pek de kullanıcı dostu olmayan web sayfasının yaklaşık 1/3'lük kısmı, isminin nasıl telaffuz edildiğine ayrılmış durumda. Anlatımına göre programlama diline isim verirken BBC'de izlediği Monty Python'dan esinlenmiş. Ancak kişisel fikrim, takıntılı olduğu telaffuz konusunda, yine bizzat kendisinin öncüsü olduğu bir programlama dilinin adını da kaotik bir telaffuzu olan bir kelime şeklinde seçmesi rastlantı değil. Muhtemelen Rossum'un deha düzeyindeki beyninin veya bilinçaltının minik oyunları...

Akademik Referanslar:

Connor P. Milliken, Python Projects for Beginners A Ten-Week Bootcamp Approach to Python Programming, 2019.
Oliphant, T. E. (2007). Python for scientific computing. Computing in Science & Engineering, 9(3), 10-20.
Pedregosa, F., Varoquaux, G., Gramfort, A., Michel, V., Thirion, B., Grisel, O., ... & Vanderplas, J. (2011). Scikit-learn: Machine learning in Python. Journal of machine learning research, 12(Oct), 2825-2830.
Rossum, G. (1995). Python reference manual.


Olmasa da olur

Gelse de oynasak!

Ölüyoruz reis!

PoE "ücretsiz" oyunların en paragöz olmayanlarındandır.



ÖMER AKDAĞ

PATH OF EXILE 2

Şimdi Diablo IV düşünsün

Hiç öyle "aman millet Diablo IV'ü konuşuyor, aman daha sessiz bir zamanda duyuralım da güme gitmeyelim" falan diye sallamadan Grinding Gear Games, Path of Exile 2'yi yapıştırıverdi. Ki şu ana kadar gösterilenlerden söyleyebilirim ki oyun gayet de Diablo IV'le aşık atabilecek kadar iyi duruyor.

Path of Exile 2 aslında bildiğimiz anlamda bir devam oyunu değil, daha çok aşırı gelişmiş bir genişleme paketi gibi. Overwatch 2'nin taktiğine benziyor biraz yani yapılan. 1'in senaryosunun 20 yıl sonrasında geçen yeni bir senaryo, seviye atlamış bir grafik motoru, bir sürü yeni mekanik getiriyor oyuna Path of Exile 2. Açalım şimdi biraz bunları.

Path of Exile çok popüler bir oyun bildiğiniz gibi ama bir Diablo popülerliğinde de değil malum. Bence bunun sebebi hikâyesini sunum şekli. Az oynadım, tamamını bilmiyorum ama iyi bir hikâyesi var diye bilirim. Yine de sinematik eksikliği vs. gibi sebeplerle bunu genel oyuncu kitlesine önemsetmeyi başaramadı. 2'de de durum çok farklı olmayacakmış gibi duruyor. İdam edilmekten son anda kurtulan bir Sürgün'üz ve bizi idama mahkûm eden valinin peşine düşüyor, onun etrafındaki gizemli olayları araştırıyoruz. İlk oyun kadar aşırı epiklik kasmayacağı, hikâyenin daha küçük çaplı olacağı söylenenler arasında.

İlk oyun daha karanlık atmosferiyle Diablo III'ün ışıl ışıl görselliğini sevmeyenlere iyi bir alternatif olmuştu. Yine de Diablo IV veya Path of Exile 2'ye baktığınızda ilk Path of Exile'ın bile panayır gibi kaldığını göreceksiniz. Tıpkı Diablo gibi Path of Exile da karanlığı ve gerçekçiliği kucaklıyor. Ve de görsel kalite olsun, düşman tasarımları olsun, yetenek efektleri olsun her şey muhteşem duruyor. Diablo IV'ten eksiği yok fazlası var diyebilirim bu konuda. Detaylara gösterilen özen de had safhada, örneğin attığınız oklar yapılara saplanabiliyor veya onlardan sekebiliyor ve bu tip detaylar gerçekçiliğe büyük katkı yapıyor.

Path of Exile'ın aşırı gelişmiş yetenek sistemi çok meşhurdur ama dev yetenek ağacı, soketler, soketleri birbirine bağlayabilmek falan derken yeni oyuncuların kafasını allak bullak ettiği de bir gerçek. Yeni sistemse eskisinin kompleksliğinden bir şey kaybetmezken çok daha kolay kullanılabilir ve kullanıcı dostu hale geliyor. Bunu da yeni gem yapısı sağlıyor. Artık gem'ler için farklı bir menü var ve hangi gem'i nereye koyabileceğinizi, gem'in neyle nasıl korelasyona gireceğini falan çok rahat görüp çözebiliyorsunuz. Ayrıca eşya tiplerinin soket sayısı standart tutulmuş, yeni düşen bir şeyi kullanmaya başladığınız zaman bir saat gem ayarlamak zorunda kalmıyorsunuz bu sayede.

Path of Exile 2'nin en beğendiğim özelliklerinden biri de boss dövüşleri oldu. En küçük boss dövüşünde bile meseleyi "dümdüz dalayım, biraz da arkasına geçip dalayım"ın çok ötesine taşımışlar. Sürekli hareketli olmanızı gerektiren çok çeşitli saldırı düzenleri, dövüşün ortasında mod değiştirmeleri, hatta bazen dövüş sırasında mekânın komple değişmesi gibi dokunuşlar çok yerinde. Kendileri de ilk oyunun ilk zamanlarında yaptıkları boss'ların yaşını belli ettiğini ama süreç içerisinde çok şey öğrendiklerini, bu yeni boss'lardan gurur duyduklarını söylüyor.

Tam 19 yeni alt sınıf (ascendancy), dövüşün ortasında akıcı olarak şekil değiştirebilme (shapeshifting) gibi eklemeler de oyunun sevenlerini mutlu etmeye yetecek de artacak gibi görünüyor.

Daha var çıkmasına Path of Exile 2'nin. Betasının bile 2020 sonlarında başlayacağı söyleniyor. Ama o zamana kadar başta yeni grafikler olmak üzere yeni özellikler yavaş yavaş eklenmeye başlanacakmış. Ayrıca eski senaryoları da yeni sistemlerle oynamak mümkün olacak tabii.

Beni kaybetti Path of Exile. Belki devam ederim diyordum ama yeni gelen şeyler o kadar güzel ki oynamak için 2'nin çıkmasını bekleyeceğim.





TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Grinding Gear Games | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -







AGE OF EMPIRES IV

Henüz çıkış tarihi belli olmasa da (tahminen 2020) efsane serinin bin yıldır beklenen yeni oyununun çıkışı artık ufaktan yaklaşıyor. AoE 4, Relic Entertainment'a emanet. Kendilerini Company of Heroes ve Dawn of War serilerinden tanıyorsunuz. En son Dawn of War III'le Warhammer sevenlerin midesine ağır bir tekme gömmüş olsalar da önceki oyunları sağ olsun, kredileri boldur.

Çok kısa da olsa oynanış görüntüleri yayınlandı geçtiğimiz ay. Moğolların bir İngiliz kalesine düzenlediği bir saldırı vardı videoda. Her şey tam da beklediğim ve istediğim gibi duruyor. Duvarların içindeki geniş bir alana yayılmış binalar, bir sürü birim, elbette ki eskilerinden çok daha esnek bir kamera, AoE 1 ve 2'yi andıran ama gayet de modern duran bir görsellik… İşler yolunda gibi yani. Duvarların üstüne asker konuşlandırabiliyoruz bu arada, öyle bir yenilik var. Bir de tabii yeryüzü dümdüz değil, alçaltılar ve yükseltilerle dolu önceki oyunların aksine.

Yalnız gösterilen bu Orta Çağ savaşı oyunun komple Orta Çağ'da geçeceği izlenimi vermesin size. Duyuru videosundaki görsellerde Roma askerleri de vardı, Keşifler Çağı'nda tüfek kullanan İngiliz askerleri Redcoat'lar da. Çok geniş bir zaman dilimini kapsayacak yani AoE 4.

Hadi bakalım Relic, aslansın, yaparsın.
ÖMER

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Relic Entertainment | **DAĞITIM:** Microsoft | **PLATFORM:** PC, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

NIOH 2



Kasım başlarında yapılan beta testinden ufak tefek birkaç izlenime sahip oldum, Nioh 2'ye heyecanım iyice arttı. Önceki oyunda olduğu gibi ismi cismi belli bir karakteri canlandırmayacağımız için bu oyunda karakter yaratım ekranı var ve epey de detaylı. Karakterimizin yüzündeki boyalara kadar özelleştirme yapabiliyor, Japonluğa doymuyoruz. Öyle ki, betada açık olmasa bile karakterimizin Yokai formunu bile özelleştirme şansına sahip olacağız gibi görünüyor.

İlk oyunda özellikle ek paketlerle iyice genişleyen silah repertuvarımız aynen yerli yerinde duruyor. Üzerine 2 yeni silahımız var. Bunlardan ilki daha önce de gördüğümüz ve bumerang niyetine fırlatıp geri yakalayabilmemiz dışında Dual Swords'dan çok da farklı durmayan Dual Hatchets. İlk defa Beta'da gördüğümüz, Switchglaive isimli ikinci silahımızsa çok daha ilginç. Duruşumuza göre şekli değişen İsviçre çakısı gibi bir silah kendisi; High Stance'te tırpan, Medium Stance'te mızraklı balta, Low Stance'teyse gövdemiz etrafında çevirebildiğimiz hulahop gibi bir silah haline geliyor. Ayrıca yeni silahların yanında stat ekranımızda da birkaç değişiklik olmuş; Body yerine Constitution gelmiş, Spirit komple gitmiş, Courage yeni eklenmiş. Guardian Spirit'lerse elementlerinin yanında bu sefer Brute, Phantom, Feral gibi isimlere sahip sınıflara da ayrılmış.

Bizim elimizdeki seçenekler bu kadar artarken, karşıt güçlere de bolca ekleme yapılmış gibi. Daha betanın başlarında belli olduğu üzere, ilk oyunda az kalan düşman çeşitliliği daha farklı Yokai'ler ve bizim gibi Yokai formuna sahip olup dönüşüm geçirebilen insanlar etrafta kol geziyor olacak.

Nioh 2 ilkinin kalitesini aratmayacak bir formda, bozuk olmayan şeyleri tamir etmeyerek geliyor. Ancak şu an için PS4 dışı bir platforma çıkacak gibi görünmediğinden de şahsımı endişelendiriyor açıkçası. PC'ye gelmezse çok üzüleceğim :(
ONUR





TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Team Ninja | **DAĞITIM:** Sony | **PLATFORM:** PS4 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 13 Mart 2020



MEDENİYETİN OYUN HALİ

TARİHÎ OYUNLAR TARİHİ

Binlerce Roma lejyonerini komuta eden bir lider olmak ister misiniz? Peki ya Rönesans İtalya'sında damlara tırmanmak? Katana savurmak? Vahşi Batı'da düellolara girmek? 40'lar Los Angeles'ında dedektif olmak? 2. Dünya Savaşı'nda çatışmak? Veya belki The Beatles üyesi olmak? Veya siz en iyisi yazılmışıyla yetinmeyin, tarihi baştan yazın, nasıl fikir?

Biz bu oyun denen naneyi aşırı seviyoruz. Bunun çok fazla sebebi var tabii, ama en önemlilerinden biri bize gerçekte asla yaşayamayacağımız tecrübeler yaşatmaları, bizi asla bürünemeyeceğimiz rollere büründürmeleri. Bunu bazen bilimkurgu bazen fantezi dünyalara atarak yapıyor oyunlar, ki aslında geçmişte geçen oyunların yaptığı da farklı bir şey değil baktığınız zaman. Nihayetinde Mars'taki uzaylı kolonisi bizim için ne kadar erişilmez ve farklı bir yerse Antik Mısır da öyle. Bu yüzden oyuncular olarak tarihin farklı farklı dönemlerini yansıtan oyunlar için kalbimizde ayrı bir bölme var. Bu sayfalarda o bölmeden taşmış birkaç bir şey bulacaksınız.

Milattan Önce 10 milyon yılından başlayıp günümüze kadar gelen bir çizelgemiz var, içini o döneme ait oyunlarla doldurduk, dönemini iyi yansıtan oyunların birkaçından da kenarlarda kısaca bahsettik. Tabii çizelgenin içindeki oyunlar devede kulak, kenarda bahsettiğimiz oyunlar da kulaktaki tüy. Daha nicesi var, hepsine yer vermek mümkün değildi takdir edersiniz ki.

Bir de şunu not edelim; Assassin's Creed, Metal Gear Solid gibi fantastik/bilimkurgu öğeleri olsa da geçtiği tarihi ve coğrafyayı iyi yansıtan oyunlara yer verdik ama BioShock, Wolfenstein gibi komple alternatif tarihe geçenleri dışarıda bıraktık, arada öyle bir çizgi var. Papers Please, Wargame gibi isimler alternatif tarih gibi olsalar da aslında bayağı gerçekçi oldukları için buralardalar öte yandan.

M.Ö. 10.000.000



ANCESTORS: THE HUMANKIND ODYSSEY

Basit memelilerden insana evrildiğimiz o acayip süreci yine acayip mekaniklerle anlatan bir oyundu Ancestors ve bana sorarsanız gayet de bilgilendirici bir tarafı mevcuttu. Yontmak, vurmak, kırmak, koklamak, bakmak gibi şu an otomatiğe bağladığımız hareketlerimizin keşfedilişlerini ve pratiğe dökülüşlerini ana akışı haline getiren yapım hem mekaniklerinin orijinalliği hem de geçmişe ışık tutma çabasıyla tarihin tozlu sayfalarının bile olmadığı bir döneme bizi başarıyla götürüyordu. **EREN E.**

SID MEIER'S CIVILIZATION SERISI

Bir açıdan tarihi bir oyun sayılmaz aslında Civ, tarihi baştan yazıyoruz neticede. Ama bir açıdan da tüm insanlık tarihini tek paket içinde, bayağı da isabetli bir şekilde sunar. Bütün o teknolojileri, binaları, birimler vs. yavaş yavaş geliştirdikçe "vay be, nereden nereye" hissiyatı yaşamamak imkânsız. Civilopedia'nın güzelliğine hiç girmeyeyim bile. **ÖMER**

M.Ö. 4.000

- Echo: Secrets of the Lost Cavern
- Age of Empires
- Dawn of Man
- Six Ages: Ride Like the Wind
- Bronze Age
- Predynastic Egypt

M.Ö. 3.500



- Egypt: Old Kingdom
- Oriental Empires
- Rise of Nations
- Children of the Nile
- Emperor: Rise of the Middle Kingdom
- Chariots of War

M.Ö. 700

ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY

20. yüzyılın Soğuk Savaşı'ndan 2500 yıl önce Ege'nin Batı yakası tarihin ilk Soğuk Savaşı'na ev sahipliği yapıyordu. Atina ve Sparta'nın tüm Yunan devletlerini de dâhil ederek 30 yıl sürdürdükleri Peloponez Savaşı'nı en iyi sunan yapımın bir Assassin's Creed oyunu olmasını kim beklerdi ki? Her ne kadar senaryosu bol bol kurgu içerse de; Ege'nin nefis adalarını, göz alıcı güzelliğiyle Akropolis'i, destansı surlarıyla Antik Atina'yı ve daha nice güzel köşesiyle Antik Yunanistan'ı bu şekilde görüp deneyimlemek muhteşem bir histi. **MUTLU**

- Warring States
- Europa Universalis: Rome

M.Ö. 431





PHARAOH

Antik Mısır uygarlığı bana o kadar etkileyici geliyor ki, bu dönemi konu alan her oyuna balıklama dalıyorum. O mitoloji, o tapınaklar, Nil nehrinin taşma zamanlarına göre planlanan tarım alanları, o matematik ve astronomi bilgisi... Peki ya piramitler? Günümüzde bile mühendislik harikası olarak görülüyor ve o dönemin teknolojisiyle nasıl inşa edildiği hâlâ muamma. Caesar serisinin yapımcısı Impressions Games'in Pharaoh'u, Nil'in kıyısında şehir kurduğumuz, tanrıları (ve halkı ehim) memnun etmeye çalıştığımız, görselleriyle antik Mısır dönemini buram buram yaşatan, hâlâ taş gibi olan klasik strateji oyunları arasında. **İPEK**

- Caesar serisi

M.Ö. 304

IMPERATOR ROME

Roma bir günde kurulmadı, bir yılda da kurulmadı, hatta Paradox'un büyük strateji serilerine alışık değilseniz İtalya'ya bile yayılamadan birkaç sene içinde tarihin tozlu sayfalarına gömülüp gitmesi mümkün. Imperator Rome, size Antik Dünya'daki sayısız devletin herhangi birini kontrolünüze alarak Homeros'un destanlarından, Cicero'nun söylevlerinden ve de Sofokles'in şiirlerinden tanıdığımız bu dünyaya hükmetme şansı veriyor. **MUTLU**

60

- Field of Glory serisi
- Centurion: Defender of Rome
- Total War: Rome I & II
- Praetorians
- Assassin's Creed: Origins
- Shadow of Rome
- Grand Ages: Rome

HEGEMONY SERISI

Seri boyunca ele alınan dönemler Antik Yunan, II. Filip Makedonya'sı ve Roma İmparatorluğu dönemiydi. Yani kabaca M.Ö. 8. yüzyılla başlayıp M.Ö. 1. yüzyıla uzanan bir dönemden bahsediyoruz. Eski Yunan'ın kent devlet yapısını ve Makedonya ile Roma İmparatorluğu'nun fetih ve genişleme ruhunu yansıttığını söylemek mümkün. Bu dönemi ve bu imparatorlukları anlatmak için 'hegemonya' kavramı da gayet uygun düşüyor zaten. **ENGİN**

RYSE: SON OF ROME

Roma İmparatorluğu'nun altın dönemlerini yaşadığı dönemi, İngiltere'den Sudan'a kadar uzanan topraklarını daha da genişletme çabasıyla verdiği bitmeyen savaşları en iyi anlatan oyunlardan biri Ryse olsa gerek. O dönem ortaya çıkan İngiltere-Kelt isyanlarını da işleyen Ryse bir noktadan sonra Gladiator filmini şüpheli biçimde gereğinden fazla andıran bir olay örgüsüne geçiş yapıyordu. **ALİ**



TOTAL WAR: THREE KINGDOMS

190

Tarihi isabetliliği tartışmalı olan Romance of the Three Kingdoms romanı sayesinde Çin'de 2. yüzyılın sonlarında başlayan Üç Krallık dönemi Uzak Doğu ülkelerinde aşırı popülerdir. Hakkında sayısız film, dizi, kitap, oyun görebilirsiniz. Total War da bu en son çıkardığı en gelişmiş ve en cilalı oyunuyla kitabı güzel yansıttı, hem Uzak Doğulu strateji severleri tavladı hem de Batılı oyuncuların döneme ilgisini arttırmayı başardı. ■ ÖMER

• Dynasty Warriors serisi
• Romance of the Three Kingdoms serisi

395

ATTILA: TOTAL WAR

Ah Roma, ebedi şehir. Günlerin sonunu gördüm ve bundan yıllar sonra insanlar şöyle diyecekler: "İşte Roma'nın çöküşü başladı." İnsanlık tarihinin belki de en kaotik dönemlerinden biri Roma'nın çöküşüydü, öyle ki birçokları bunu kıyamet olarak görmüştü. İşte Attila TW bize bu karanlığı ve çaresizliği sonuna kadar hissettirmeyi başaran, amacınızın büyük imparatorluklar kurmak değil de sadece hayatta kalmak olduğu muhteşem bir yapımdı. Hava kan ve dumanla doluydu... ■ MUTLU

•Age of Empires II
•Expeditions: Viking

A PLAGUE TALE: INNOCENCE

14. yüzyıl Avrupası aslında yaşanacak yer değildi, benden duymuş olmayın. Hele ki Fransa'daysanız… Bir yandan İngiltere'yle süren Yüz Yıl Savaşları, bir yandan engizisyon belası, bir yandan Avrupa'da nüfusun yarısını öldüren Kara Veba. Yine de o dönemi tecrübe etmek istiyorsanız siz de Amicia de Rune'e ve erkek kardeşi Hugo'ya katılabilir ve tarihin bu karanlık sayfasını hastalık saçan fareler eşliğinde oynayabilirsiniz. ■ ESER

793

• Total War Saga: Thrones of Britannia
• Grand Ages: Medieval

1066

• Stronghold serisi
• Total War: Medieval I & II
• Ken Follett's The Pillars of the Earth
• Genghis Khan serisi
• Assassin's Creed
• Patrician serisi
• Lords of the Realm serisi
• Castles II: Siege and Conquest
• Medieval Kingdom Wars

1349

CRUSADER KINGS SERİSİ

Strateji odaklarının çok fazla "savaş" odaklı olmasından şikayetçi misiniz? Crusader Kings'le Orta Çağ'ın tam da ortalarında, Haçlı Seferleri'nin şafağında Eski Dünya'daki herhangi bir siyasi hanedanın kontrolünü elinize alabilir; türlü entrikalar, siyasi evlilikler veya askeri mücadelelerle ailenizin nüfuzunu yayabilirsiniz. Kendinizi dine adayıp Kudüs yollarına düşmek de sizin elinizde, kızlarınızı Avrupa'nın tüm büyük krallarına gelin gönderip torunlarınızın mücadelelerini izlemek de. ■ MUTLU

• The Guild serisi

1403

1444

•ANNO 1404

ANCESTORS LEGACY

Geçtiğimiz yılın bir miktar göz ardı edilmiş yapımlarından olan Ancestors, kanlı savaşlarla Orta Çağ Avrupa'sında bir tura çıktığımız bir strateji oyunuydu. Oyunda Vikingler, Almanlar, Anglosaksonlar ve Slavlar olmak üzere 4 ırk yer alıyor (sonradan Saladin's Conquest adlı ek paketiyle bu sayı 5'e çıktı); bunlar ve bunlar arasındaki savaşlar bulundukları döneme uygun olacak, Avrupa'nın 'Karanlık Çağ'ını yansıtacak bir görsellikte resmediliyorlardı. ■ ENGİN

KINGDOM COME: DELIVARENCE

Macar Kralı Sigismund ile yarı-kardeşi IV. Wenceslaus arasında çıkan taht kavgası ortamı kasıp kavururken sıradan, hiçbir özelliği olmayan Skalitzli köylü bir genç çıkageliyor. Başta hiçbir özelliği ve yeteneği olmayan bu genci ne yönde geliştireceğiniz, ne marifetlerle donatacağınızsa tamamen size kalmış. Nasıl ilerlemeyi seçerseniz seçin, 1400'lü yılların Avrupa'sında bir köylü hayatı yaşamayı bundan daha iyi simüle eden bir oyun zor bulursunuz ama, onu da belirtmeden geçmeyeyim. ■ CAN

EUROPA UNIVERSALIS SERİSİ

İlk Çağ'da, Orta Çağ'da, Yakın Çağ'da geçen onlarca strateji oyunu varken Yeni Çağ'da boşluk olduğunu gören Paradox, bu boşluğu çok güzel doldurdu. Şehir devletlerinin ticaret hakimiyetinde başlayıp coğrafi keşiflerle birlikte imparatorlukların dirilmesine uzanan bir dönemi hakkıyla yansıtıyor Europa Universalis. Her geçen gün yeni bir DLC'yle de döneme yeni soluklar getirmeye devam ediyorlar. ■ BURAK

VICTORIA SERİSİ

Osmanlı neden yıkıldı, matbaa neden geç geldi merak ediyor musunuz? Sizi böyle alalım. Endüstri devrimi ve sömürgeciliğin damgasını vurduğu 19. yüzyılda geçen Victoria; size Osmanlı'da cumhuriyeti kurma, Çin'le Avrupa'yı sömürgeleştirme şansı veriyor. Ama tarihteki birçok tercihin başka yol olmadığı için yapıldığını göreceksiniz. ■ MUTLU

TOTAL WAR: SHOGUN I & II

Japonya 1500'lerin ortalarında Game of Thrones'a taş çıkartacak entrikalarla sarsılıyordu. Düşünün ki o küçücük adada 50'ye yakın savaş lordu özerkliğini ilan etmişti ve herkes başa geçmek için birbirinin kuyusunu kazıyor. Öyle bir bölünmek ki, 50 sene sürmüş tekrar birleşmeleri. Total War serisini başlatan ilk Shogun bir yana, serinin birçokları için hâlâ en iyi oyunu olan Shogun 2, tam da bu dönemi muhteşem bir sanat tasarımı eşliğinde bizlere sunmuştu. ■ MUTLU

1836

- Renowned Explorers: International Society
- Napoleon: Total War
- Imperialism
- Freedom!
- Sid Meier's Railroad Tycoon

1800

ANNO 1800

19. yüzyılın ve Sanayi Devrimi'nin başlangıç zamanlarına denk gelen Anno 1800, insanlık tarihinde işçi, emekçi kesiminin ilk hak arayışları, grevler, ilk fabrikaların bacalarından tüten ve çevreyi kirletmeye başlayan dumanlar, döneme ait binaların mimari özellikleri gibi elementleri gerçeğe yakın tutulmaya çalışılmış ve büyük ölçüde de başarılı olmuştu. ■ NOYAN

- Sid Meier's Pirates
- Nobunaga's Ambition serisi
- Way of the Samurai 3
- Age of Empires III
- Blood and Gold: Caribbean
- Cossacks 1 & 3

1799

1600

EXPEDITIONS: CONQUISTADOR

Conquistador'lar 16. yüzyıldan itibaren İspanya ve Portekiz'den çıkıp dünyanın dört bir yanını kolonileştiren askerlere ve kâşiflere deniyor. Bu ilginç RYO/strateji kırmasında İspanyol olanlarının Amerika çıkartmasını yaşıyoruz, kaynak yönetimine kasıyoruz, yerlilerle yeri geliyor savaşıyor yeri geliyor anlaşma yapıyoruz. Tarihsel gerçeklere paralel gitmek veya alternatif yollara sapmak da oyuncunun elinde. ■ ÖMER

1545

- Anno 1602
- Tropico 2
- Empire: Total War
- Anno 1701
- Assassin's Creed: Black Flag
- Assassin's Creed III
- Assassin's Creed: Rogue
- Assassin's Creed: Unity
- Marie Antoinette & The Independence War
- Imperial Glory

COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS

Biz geçtiğimiz yüzyılın etkisiyle askeri alanda Almanların üstünlüğü fikrine sahip olsak da; aslında öncesinde Fransızlar yüzyıllarca Avrupa'yı domine etmiş; hele ki 1800'lerin başlarında dâhi bir subayın, millet bilincini yeni benimsemiş bir halka önderlik etmesiyle tüm Kıta Avrupa'sını ele geçirmişlerdi. İşte Cossacks II'de siz de Napolyon'un bu 15 senelik macerasına eşlik edebilir, ihtilal gazıyla coşmuş Fransız ordularınızı Kuzey İtalya ovalarında gezdirebilirsiniz. Ama benden söylemesi, Waterloo'ya pek yaklaşmayın. ■ MUTLU

- Assassin's Creed Chronicles: China

1476

1518

- ANNO 1503

PORT ROYALE SERİSİ

Bana göre Merkantilizm ruhunu iyi yansıtan serilerdendir Port Royale. 16. yüzyılla başlayan, zenginliğin kaynağı olarak ticaretin görüldüğü, olabildiğince 'altın ve gümüş' elde edilip toplumun refahının artırılabileceğine inanılan, yeni keşiflerle güç kazanan, denizciliğin de önemli bir rol oynadığı ve tüccarların muteber bir sınıf haline geldiği bir iktisadi dönem. İşte bu seri de bizlere tam olarak bunu sunuyordu. Daha çok ticaret, daha çok altın, daha zengin tüccarlar... ■ ENGİN

ASSASSIN'S CREED II SERİSİ

Önce Rönesans İtalya'sının kalbini; Floransa'yı, Venedik'i gezmiştik Ezio'yla. Sanatın, bilimin parladığı bir dönemde, her bir köşesi sanat eseri gibi olan mekânlarda, şatafata hükmedenlerin yeraltı düzenini çökertmiştik. Ardından Roma'ya gittik; reformla ve rönesansla birlikte zayıflayan gücünü korumaya çalışan Papa'nın kirli işleriyle mücadele ettik. En sonundaysa Osmanlı'nın en kudretli çağının İstanbul'unda, Şehzade Ahmet ve Şehzade (Yavuz) Selim arasındaki taht kavgasında bulduk kendimizi. Hem de yanımızda geleceğin dünya hükümdarı küçük Şehzade (Kanuni) Süleyman'la birlikte. ■ BURAK

- War of The Roses
- Sengoku
- Sengoku Jidai
- Samurai Warriors serisi

STILL LIFE

Günümüzde bir seri katili yakalamaya çalışmaktan daha zor olan bir şey varsa, o da 1920'lerde bir seri katili yakalamaya çalışmaktır herhalde. Elde bugünkü teknolojik imkanlar, adli inceleme araçları falan yok tabii; Gustav McPherson o yıllarda Prag'da terör estiren ve birbirinden vahşi cinayetler işleyen katili bulmak için daha geleneksel dedektiflik yöntemlerini tercih ediyor haliyle. Hatta araştırmaları, 2004 yılında, torunu Victoria McPherson'a da ilham kaynağı oluyor. **ESER**

- Heart of China
- Making History 1 & 2
- Agatha Christie: Murder on the Orient Express
- Agatha Christe: The ABC Murders

1930

- Omerta: City of Gangsters
- A Golden Wake
- The Colonel's Bequest

1920



MAFIA

Godfather serisine özenerek yola çıkıp, onun kadar unutulmaz hikâyeler bıraktı zinhimize Mafia serisi. 1930'ların Amerika'sında geçen ilk oyun, özendiği Godfather'daki gibi yoksul göçmenlerin hayata tutunma, yeni bir hayat kurma mücadeleleri içinde suç dünyasındaki yükselme hikâyelerini anlatıyordu. Hikâyesi kadar tarihin neredeyse en eski arabalarıyla ve en zor sürüş dinamikleriyle de aklımızda yer etti. **BURAK**

- Revolution Under Siege
- Tannenberg
- Assassin's Creed Chronicles: Russia
- Post Mortem

VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR

Savaş oyunları vardır, bir de savaş oyunları... Bazılarında önünüze çıkan herkesi şuursuzca öldürürken, bazılarındaysa tarihteki en büyük katliamın ortasında kalan sıradan hayatların hüzünlü, bazen de yürek ısıtan hikâyelerine tanık olursunuz. Valiant Hearts ikinci sınıfa girenlerden. Dört yabancının siperlerde yaşadıklarını konu alan oyun zafer kazanmak için binlerce askeri ateşe atan komutanlara, zorla orduya alınıp sevdiklerinden koparılan insanlara ve dönemin trajedisine dair oldukça başarılı bir yapım. **M. İHSAN**



- Verdun
- Making History: The Great War
- Red Baron serisi
- Darkest Hour: A Hearts of Iron Game
- The Last Express

11-11 MEMORIES RETOLD

Valiant Hearts'ın izinden giden oyun, yine cephelerde sıkışıp kalan sıradan insanların yaşadıklarına odaklanıyor. Bu kez karşımızda Kanadalı bir savaş fotoğrafçısı ile kaybolan oğlunu bulma umuduyla askere yazılan Alman bir teknisyen var. İkilinin yolları beklenmedik bir şekilde kesişiyor ve dili, dini ve ırkı ne olursa olsun insanın en nihayetinde insan olduğu mesajını çok başarılı bir şekilde veriyor oyun. Olaya bir Alman'ın gözünden bakma imkânı vermesi nadir karşılaştığımız güzelliklerden. **M. İHSAN**

1914



BATTLEFIELD 1

Evet, herkes bir savaşın çıkmasını bekliyordu ama kimse bunun 5 yıl sürüp 40 milyon insanın hayatına mâl olacağını düşünmüyordu. Hangi taraftan veya milletten olursa olsun; 1914'ün Ağustos ayında, yılbaşına kadar dönecek lerini düşünerek evlerinden ayrılan milyonlarca asker, bir daha doğup büyüdüğü toprakları göremedi. Battlefield 1 her ne kadar gerçeklerden uzak başarılı bir savaş "oyunu" olsa da; bir yandan da bize savaşın bu "pek de düşünülmeyen" tarafını, çoğu zaman birer sayıdan ibaret olan o "insanların" acılarını ve çaresizliğini anlatmıştı. **MUTLU**

- Supreme Ruler: The Great War
- Supremacy 1914

- Curious Expedition serisi
- Red Dead Revolver
- Outlaws
- Sherlock Holmes serisi
- Red Dead Redemption 2
- Agon
- Call of Juarez: Gunslinger

1911

RED DEAD REDEMPTION

Amerikan İç Savaşı'nın üzerinden yıllar geçmiş, "reconstruction" (yeniden yapılanma) dönemi dahi tamamlanmış; ABD hükümeti Güney'i tamamen kontrol altına almış vaziyette. Vahşi Batı ve kovboylar dönemi tarih olmuş; artık geriye yalnızca birkaç çete kalmış. İşte tam böyle bir zamanda, artık devri geçmiş olan kovboyların çağa ayak uydurma ve hayatta kalma çabasına tanık olduk Red Dead Redemption serisinde. **BURAK**



WAY OF THE SAMURAI 1,2 & 4

Bakumatsu'nun sonu, samuraylığın yasaklandığı Meiji döneminin başları. Az sayıdaki samuray klanlarının savaşları, aç gözlü hükümet yanlılarının baskısı, ikisinin arasında kalan köylülerin çaresizliği… Böyle bir dönemde ronin bir samuray olmanın ve seçim yapmanın zorluklarını hayal edin. İşte bu baskı altında ne kadar özgür olunabilecekse o kadar özgür bir oyundu WoTS. Üstelik dönemin Japonya'sının hiç de hayal ettiğimiz gibi olmadığını gösteren tüm gerçekliğiyle... **EMRE S.**

- Assassin's Creed Chronicles: India
- The Oregon Trail serisi
- Ultimate General: Civil War
- Total War Saga: Fall of The Samurai
- Call of Juarez: Bound in Blood
- Assassin's Creed: Syndicate

HEARTS OF IRON SERİSİ

30'larda fırtına bulutları bir kez daha Avrupa'nın üzerinde toplanmaya başlamıştı. Fransa içinde yükselen komünizm tehdidiyle titriyor, Almanya diş bileyerek intikamını gözlüyor, İngiltere kaygıyla izliyordu. İşte Hearts of Iron sizi tam da buraya, 2. Dünya Savaşı arifesine götürüyor ve istediğiniz devletin başında tarihi yeniden yazmanıza izin veriyor. Almanya'dan Hitler'i taşla sopayla kovmak da mümkün, Amerika'ya Komünizmi getirmek de, İsmet Paşa'yla Avrupa'yı fethetmek de; olasılıklar hayal gücünüzle sınırlı. MUTLU

BATTLEFIELD V

Battlefield 1'deki bağımsız bölümler sistemiyle bu kez de II. Dünya Savaşı'ndaki hayatlara uğradık. Bu defa II. Dünya Savaşı'nın ünlü cephelerinden ziyade arka plânda kalmış mücadelelerin hikâyelerini yaşadık. Norveç, Kuzey Afrika gibi savaşın anlatılmamış hikâyelerine ve hatta savaşı Alman askerlerinin gözünden anlatan bir bölümle kaybedenlerin psikolojisine de değindi Battlefield V. BURAK



1936



1936

- Lost Horizon

1937

1939

- Battlefield Heroes
- Panzer General
- Brothers in Arms serisi
- Close Combat serisi
- Blitzkrieg serisi
- B–17 Flying Fortress
- Codename: Panzers serisi
- Sudden Strike serisi
- The Saboteur

- UBOAT

- Men of War: Assault Squad 2
- R.U.S.E.
- Silent Hunter 3

1941

1941



THE GODFATHER

Büyük buhran dönemi Corleone ailesi gibi bazı kesimler için fırsat demekti. Biz de bu kibar fakat feci şekilde ikna edici ailenin yeni fedaisi olarak bütün şehri haraca bağlamaya ve Corleone ailesinin kanatları altına (?!) almaya çalışıyorduk. Tabii bu büyük fırsatın kaymağını yemeğe talip tek aile Corleone'ler olmadığı için olay kısa süre sonra büyük güçlerin savaşına dönüşüyordu. EMRE S.

SPIRIT OF SPEED 1937

Eski arabalara sempatim olsa da özellikle Mafia'da gördük ki bu arabalar bir oyun içinde krize dönüşebiliyor. Git dersiniz gitmezler, dur dersiniz durmazlar… Spirit of Speed de bunun ful oyuna dönüştürülmüş, pek de başarılı dönüştürülmemiş hali. Yine de oynanış bir kenara, dönemin yarış ruhunu ve araçlarını güzel yansıttığı söylenir, özel bir ilginiz varsa bilginiz olsun. ÖMER

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

İkinci Dünya Savaşı'yla ilgili sayısız yapım olsa da bunların neredeyse tamamı Avrupa'daki savaştan bahsediyor. Oysa savaş sadece Avrupa'da değildi; binlerce kilometre uzaktaki Pasifik adalarının kumsallarında, ormanlarında ve uçurumlarında Amerika ve Japonya 4 yıl boyunca savaşmış, iki taraf toplamda 7 milyondan fazla asker kaybetmişti. İşte bir zamanların önemli FPS serilerinden Medal of Honor, Pacific Assault ile bizi savaşın bu "uzak" cephesine götürmüştü. MUTLU

1942





- Air Conflicts: Secret Wars
- Hidden & Dangerous serisi
- Deja Vu serisi
- P.T.O. Serisi
- Medal of Honor: Allied Assault
- Call of Duty: World at War
- Battlefield 1942
- Desert Fox: The Battle of El Alamein
- Company of Heroes 2

- Attentat 1942

COMMANDOS SERİSİ

2. Dünya Savaşı'nda müttefik kuvvetlerden bir grup askerin Nazi saflarına sızıp neredeyse imkânsız görevleri yerine getirmesini konu alan oyun; ara sahneleriyle, görevleriyle, aksanlı konuşan askerleriyle, her bir komandomuzun kendine has yetenekleri ve karakteristik yapılarıyla, mekân tasarımlarıyla bizleri oturduğumuz yerden alıp savaşın ortasına ışınlamayı başarıyordu. Bugün halen ortalarda 'Ein Verletzer! Alarm, alarm!" diye dolanıyorsak boşuna değil yani. ENGİN

IL-2 STURMOVIK: BATTLE OF STALINGRAD

Sonunda uzaya kadar çıkacak teknoloji yarışının başladığı II. Dünya Savaşı'nda makine savaşlarını anlatmak isteyen oldu. Stalingrad Muharebesi'ni bu defa moloz yığınları arasından değil, uçakların gözünden oynuyoruz. BURAK

- Achtung Panzer: Kharkov 1943
- Medal of Honor: Airborne
- Death to Spies serisi

1944



CALL OF DUTY: WW2

İçeriği ve konusunu adından kolaylıkla tahmin edebileceğiniz Call of Duty: WW2, ikinci dünya savaşını Normandiya savaşından itibaren bir Amerikan askerinin gözünden ele alıyor. Fransa teslim olmuş ve İngiltere topun ucuna gelmişken, Normandiya çıkarmasıyla başlayan süreç, çoklu cephelerde mağlubiyet almaya başlayan Nazi güçleri için sonun başlangıcı olmuştu. **ALİ**

COMPANY OF HEROES

Hep söyledim, yine söylerim; aradan geçen 13 yıla rağmen gerçekçilik anlamında hâlâ Company of Heroes'tan daha iyi bir askeri strateji oyunu gelmedi. Evet Batı Cephesini, D-Day'i, Operation Market Garden'i benzersiz şekilde anlatıyor, King Tiger'ı en haşmetli haliyle sunuyordu. Ama onu bugün bile hâlâ benzersiz bir strateji oyunu yapan şey; sıcak çatışmayı, lojistik planlamayı, arazi ve topoğrafyanın önemini, modern savaş tekniklerini muhteşem bir şekilde bir araya getirebilmesiydi. **MUTLU**

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE

Soğuk Savaş'ın pek çok veçhesi var malum, bunlardan biri de uzay yarışı. Bu 93 çıkışlı MS-DOS oyununda da ya Amerika'nın ya da Sovyet Rusya'nın uzay programlarından sorumlu direktörü olup Ay'a ilk insanlı inişi en önce gerçekleştirmeye çalışıyordunuz. Özellikle tarihsel gerçekleri yansıtma konusunda oldukça iyi bir iş çıkarmıştı bu oyun. **İHSAN A.**

1942

- Steel Division: Normandy 44
- Medal of Honor: Allied Assault
- Red Orchestra serisi
- Steel Division 2

- Command: Modern Air Naval Operations
- Sniper Elite serisi
- 7554

1947

- Hammer & Sickle
- Mafia II

1950

- Arms Race
- 688 Attack Sub
- Strike Fighters serisi
- Battlefield: Vietnam

1957

- Call of Duty: Black Ops
- Wings Over Europe
- Alekhine's Gun
- James Bond 007: From Russia with Love
- JFK Reloaded
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- Street Rod

1960

- The Godfather II

1963



TROPICO 1,3,4,5,6

Konsanlık çağında geçen ikinci oyunu bir kenara koyarsak Tropico serisi Soğuk Savaş döneminde bir tropik adanın El Presidente'si yapar bizi. Amacımız asılmadan, linç edilmeden vs. başta kalabilmek, ABD ve/veya SSCB'yle iyi geçinmek, arada da belki halkı mutlu etmek. **ÖMER**

L.A. NOIRE

Bir dedektiflik öyküsü ardına saklansa da savaşın sadece tarihçiler ve şairler için görkemli bir şey olduğunu en gerçek haliyle gösteren oyunlardan biriydi L.A. Noire. Zira İkinci Dünya Savaşı'ndan elleri bomboş, hatta kayıplarla dönen askerler, hak ettiklerini düşündükleri şeyleri elde etmek için bu sefer savaşı Los Angeles'a taşıyorlardı. Yapabildikleri tek iyi şey buydu çünkü. Kıyafetler, mekânlar, müzikler derken dönemini en iyi yansıtan oyunlardandır. **EMRE S.**

NO ONE LIVES FOREVER

Kariyerine hırsızlıkla başlayan Cate Archer, bir gün yanlışlıkla bir UNITY ajanının saatini çaldı ve hayatı değişti. Bu cesaretinin ve becerisinin ödülü olarak kariyer basamaklarını hızla tırmanan Cate bir anda kendini UNITY istihbarat örgütünün vazgeçilmez ajanlarından biri olarak buldu. Almanya'dan Japonya'ya, İngiltere'den Fas'a kadar dünyanın birçok ülkesinde operasyonlara katılarak kendini kanıtladı. Bir nevi eski dönemlerin dişi James Bond'u gibi düşünebilirsiniz yani kendisini. Ya da aynı soyadı paylaştığı Sterling Archer'ın daha az şapşal ve daha ciddi olanı gibi... **CAN**

THE BEATLES: ROCK BAND

Eh, tarih savaşlardan ibaret değil. Birçok müzik oyununda birçok farklı dönemden şarkıyı elden geçiririz ama direkt Aerosmith, Metallica, Green Day gibi gruplara adanan oyunlar da dönemin atmosferini ekstra güzel yaşatırlar. The Beatles: Rock Band de bunların en öne çıkanlarından. Grubun neşeli dönemleri de, psychedelic dönemleri de ayrı ayrı güzeldir oyunda. **ÖMER**

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

1980 yılında Küba'dan kaçıp Amerika'ya sığınan ve bir kısmı kendisi gibi suçlulardan oluşan pek çok sığınmacıdan biriydi Tony Montana. Özgürlük ve fırsatlar ülkesi olan Amerika'da da kısa sürede suç imparatorluğunu kurmuş, kendi tabiriyle dünyanın tepesine çıkmıştı. Bu oyunda filmin finalini değiştirerek Tony'i canlı tutuyor, sıfırdan gene dünyanın tepesine çıkmaya çalışıyorduk. En sağlam GTA klonlarından biridir. **EMRE S.**

1983

1983

- Police Quest: In Pursuit of the Death Angel

- Falklands '82

WARGAME SERİSİ

Dünyanın iki blok arasında ayrıldığı Soğuk Savaş döneminde büyük devletler nükleer savaş tehdidi yüzünden birbirinden uzak dururken, sürekli güçsüz ülkelerde sıcak savaşlar çıkardılar. Wargame serisiyse "ya büyük devletler bu kadar çekinmeselerdi de birbirleriyle direkt savaşa girseydi nasıl olurdu" senaryosu üzerinden Soğuk Savaş'a kurgusal bir yorum getiriyor. Eh, sıcak savaş olmayan strateji oyunu da sıkıcı olurdu zaten. **BURAK**

1982

- Mokowe

1976

PHANTOM DOCTRINE

Yıl 1983. Soğuk Savaş denince akla ilk gelen zamanlar. Etraf casus kaynıyor, Doğu ve Batı ülkeleri birbirinin kuyusunu kazıyor. Tam da gizli operasyonlara, karşı casusluk işlerine, komplolara bulaşılacak zaman yani ve Phantom Doctrine de o yılları ve Soğuk Savaş dönemini en iyi yansıtan oyunlardan biri. Öyle ki, oyundaki casusluk öğelerini ve arkadan çevrilen işleri görünce o dönemi iyiden iyiye merak ediyor, kendinizi wiki okurken buluyorsunuz. **ESER**

METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

Bütün o fantastik/bilimkurgu gariplikler rağmen MGS serisinin geçmişte geçen oyunları aslında coğrafyasının kültürünü ve tarihini, başta codec konuşmaları veya ses kayıtları aracılığıyla iyi verir. Peace Walker da bu konuda en çok özenilen oyunlardan biri. Soğuk Savaş, Küba Füze Krizi, nükleer teknolojiler, yapay zekâ teknolojileri, Kosta Rika ve Nikaragua'nın kültürel yapısı, Che Guevara, dünya çapındaki barış örgütleri, hatta Orta Amerika'daki kuş türleri hakkında resmen bir ansiklopedidir. **ÖMER**

1975

- Roundabout
- Driver: Parallel Lines
- 1979 Revolution: Black Friday
- Hotel Dusk: Room 215
- Red Storm Rising
- Rambo

DRIVER 76

Driver serisinin 6. oyunuydu Driver 76. Adından da anlaşıldığı üzere 1970'lere götürüyordu bizleri ve Hollywood tarzı bir macera sunuyordu. Bonus saçlar, saç bantları, renkli takım elbiseler, kıyafetler ve araçlar dönemini yansıtacak şekilde yerlerini almıştı oyunda. GTA: Vice City'nin 10 yıl öncesine ışınlanmış hali gibi düşünebiliriz, ama ondan birkaç tık daha geride kalıyordu tabii. **ENGİN**

- Metal Gear Solid V: Ground Zeroes

1968

1974

- The Fourth Protocol
- Conflict: Vietnam
- Metal Gear Solid: Portable Ops
- Bush Hockey Leatue
- A Way Out

PAPERS, PLEASE

Her ne kadar kurgu ülke Arstotzka isimli ülkenin alelade bir pasaport polisini canlandırıyor olsak da Lucas Pope'un bu tek kişilik şaheserinde, aslında bayağı bayağı herhangi bir Doğu Bloğu ülkesinin ismini Arstotzka'nın yerine rahatlıkla yazabilirsiniz. Soğuk Savaş yıllarında bir memur olmak nasıl olurdu sorusuna verilmiş yaratıcı bir yanıt Papers, Please. **İHSAN A.**

MAFIA III

1960'lar, 20. yüzyılın en az oyuna sahip on yılı galiba nedense. Mafia III, oynanış açısından sıkıntıları olan bir oyundu ama o Vietnam Savaşı sonrası Amerika'sını mükemmel yansıttığı konusunda hemfikirizdir sanırım. Harika tasarlanmış şehri, karakteristik otomobilleri bir yana İtalyan asıllılar, İrlanda asıllılar, Latin Amerika asıllılar gibi fraksiyonlarıyla da dönemin kültürel çatışmasını derinlemesine işliyordu. Hele bir de o müzikleri yok mu... **ÖMER**

- Wings Over Vietnam
- The Raven: Legacy of a Master Thief
- Radio Commander
- Rising Storm 2: Vietnam
- Lost Patrol
- Vietcong serisi
- Wings Over Israel
- Shellshock: Nam '67



CONFLICT: DESERT STORM SERİSİ

Dünyanın TV'den canlı olarak izlediği ilk savaş olan Körfez Savaşı'nın oyun dünyasındaki etkileri de büyük oldu tabii. Conflict serisinin iki oyunluk Desert Storm bölümlerinde dört kişilik ekipleri yöneterek Irak işgali altındaki Kuveyt'i kurtartmaya çalışıyorduk. Fonda da tipik Orta Doğu portresi: Çöller, yıkık binalar, sallamasyon Arapça yazılar falan. "Ya habibi ya Fatma" diye şarkı söyleyerek dolaşan çobanın sesi hâlâ kulaklarımda. Oynanış açısından süper oyundur yalnız. **EMRE S.**

1990

WHEN SUPERPOWERS COLLIDE SERİSİ

Adından da anlaşabileceği üzere süper güçlerin hayali savaş senaryolarını ele alan dört oyunluk seri. Sovyetlerin Almanya'yı işgali, NATO'nun Sovyetleri durdurmaya çalışması, Amerika'yla Rusya'nın petrol için kapışması gibi senaryoları içeriyordu. Serinin Soğuk Savaş etkisindeki 1985'te yapıldığını düşünürsek senaryoların direkt dönemin korkularını yansıtması da gayet normal. **EMRE S.**

- Sid Meier's Covert Action

SHENMUE SERİSİ

Bakın ben hiç Japonya'da ya da Çin'de bulunmadım. 80'lerde de henüz icat edilmemiştim zaten. Fakat Shenmue serisinin içinde geçtiği yerleri sunuşu o kadar içten ki, örneğin bir Shenmue II oynayıp "vay be, demek o zamanlar Hong Kong da böyle bir yermiş" diyebiliyorsunuz. Ara sokaklarda bağıran satıcılar, küçük restoranlar, bakkallardan tutun da antikacılara, barlara, kumarhanelere kadar bir şehirden bekleyebileceğiniz her türlü detaya yer verilmiş. Canlı, insanı saran ve gerçekçi bir dünyası var Shenmue'nun. Üstelik zamanı için çok büyük başarı bu dünya. **GÜLHİS**



- Balance of Power

HOTLINE MIAMI SERİSİ

Hangimiz 80'lerin o aşırı renkli atmosferini sevmeyiz ki? Eh, oyuncu insanlar genelde vahşi aksiyon oyunlarını da sever. Eh, zorlu oyunları da sevenlerin sayısını küçümsemeyin. Bunları başarılı bir şekilde bir araya getirdiğinde Hotline Miami'nin başarısı zaten garantilenmiş oluyordu. **ÖMER**

1988

YAKUZA 0

80'lerde Japonya'da görülmemiş bir bolluk ve zenginlik yaşanıyor, bu da şehir merkezlerinin akla hayale gelmeyecek eğlence mekânlarıyla dolmasını sağlıyordu. Bir de bunun üstüne Yakuza serisinin zaten uçuk olan eğlence anlayışını kattınız mı formül tamamdır. Kısacası 0'da Yakuza'nın ve Japonya'nın kendi tuhaflığının üstüne bir de 80'lerin tuhaflığı tüm ihtişamıyla çöküyor. **ÖMER**

1986

- The Occupation
- The Truth About 9th Company

1986

- GoldenEye 007
- Cold War
- Rogue Warrior

OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS

Call of Duty'ler, Battlefield'ler bir yanda ARMA serisi diğer yandadır pek çok oyuncu için. Savaş meselesini daha ciddi bir şekilde alan, kimilerine göre 'savaş simülasyonu' olarak nitelendirilebilecek bu seri aslında Operation Falashpoint olarak çıkmıştı karşımıza, sonradan isim değiştirerek ARMA halini aldı. İki kutuplu dünya, pamuk ipliğine bağlı dengeler ve vekalet savaşları döneminde Rusya'nın işgal ettiği hayali adalara Amerikan müdahalesini, bu müdahalede görev alan bir grup asker gözünden oynuyorduk. **ENGİN**

1985

GTA: VICE CITY

GTA serisini takip edenler bilir, Miami'yi esas alan hayali bir şehir Vice City. Forelli Ailesi'nin bir üyesi olan Tommy Vercetti'nin 15 yıllık hapis cezasının ardından 1986 yılında gün ışığına kavuşmasıyla başlayan hikâyesine ortak oluyorduk. Patron "git Vice City'ye, şu 'hassas' alışverişi hallet" diyor, bizi ortama salıyordu, biz de suç dünyasının gereklerini yerine getiriyorduk. Müzikleri, giyim kuşamları, araçlarıyla "1980'ler Miami'sinde olsak nasıl olurdu?" sorusunun cevabı gibiydi. **ENGİN**

- Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
- Alfa: Antiterror
- Call of Duty: Black Ops II
- Crisis in the Kremlin

THIS WAR OF MINE

Elimizden silahları alıyordu This War of Mine. 1992-96 yılları arasında yaşanan, modern savaş tarihinin en uzun süren kuşatması olarak anılan Saraybosna kuşatmasından ilham alınan oyunda, bir avuç insanın hayatta kalmasını sağlamaya çalışıyorduk. Siyah beyaz görselliği ve ağır gitar tınılarıyla, bir lokma yemek, bir tanecik ilaç için insan öldürebilecek noktaya gelen sivillerin çaresizliğini o kadar başarılı aktarıyordu ki, Saraybosna halkının "neler yaşadığını" düşünmek dahi istemiyorduk... **İPEK**

MAX PAYNE

Eski bilimkurgu eserlerinin dönemle ilgili olarak yanılmalarının hayal kırıklığından mı bilinmez, 2000'li yılların başları soğuk, sevimsiz ve karanlık olarak resmedilirdi medyada (Hani nerede uçan arabalar?). Max Payne de bunun en iyi örneklerinden biriydi. Akla ziyan yeni uyuşturucular, dinmek bilmeyen bir kar fırtınası, bebekleri bile katleden kötü adamlar, ağır çekimde fışkıran kanlar falan. Neo-noir akımının bayrak taşıyıcılarındandır. **EMRE S.**



1995

- Blue Force

1995

- KGB
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Reservoir Dogs
- Virginia
- Army of Two
- Delta Force: Black Hawk Down
- Super Strike Eagle
- Her Story

- Kathy Rain

1997

2001

- Grand Theft Auto
- Super Columbine Massacre RPG
- Tom Clancy's Rainbow Six
- Tom Clancy's Rainbow Six: Shadow Vanguard
- The Getaway serisi
- Diamond Trust of London
- Party Hard

2001

- Medal of Honor (2010)
- Manhunt serisi
- Metal Gear Solid
- SWAT 3
- Tom Clancy's Splinter Cell serisi
- Capitalism serisi

2005+

- Battlefield 2
- Battlefield: Bad Company serisi
- Battlefield: Hardline
- Call of Juarez: The Cartel
- Sleeping Dogs
- Yakuza serisi

GONE HOME

Katie, uzun bir aranın ardından Oregon'daki evine dönmüş ve evi terk edilmiş halde bulmuştu. Neler olup bittiğini anlamak için evi araştırmaya başlayınca da dönemin vazgeçilmezi olan kasetler, eski video teypler, dönemin punk rock ve grunge gruplarına duyulan hayranlığı ve en önemlisi de 90'ların riot grrl akımını destekleyen afiş ve posterler arasında bir nostalji yolculuğuna çıkıyordu. O yılların atmosferini yaşamak için oldukça uygun bir oyundur Gone Home. **ESER**

GTA III

GTA 3 ilk açık dünya aksiyonu değildi ama içinde kendimizi bu kadar özgür hissettiğimiz ilk oyundu diyebiliriz sanırım. Liberty City bütün o gökdelenleriyle, betonlarıyla, soğukluğuyla tam bir 2000'ler metropolüydü zaten. 2000'ler insanlarının ölünce hastanede kendine geldiği, istediği arabayı çalabildiği, istediği silahı kullanabildiği bir dünyanın hayalini kurmasına gerek kalmamıştı artık. **ÖMER**

CONFLICT: MIDDLE EAST POLITICAL SIMULATOR

Bir oyunun ismi içeriğini bu kadar iyi anlatır mı yahu? Yok yok o uzun kısım değil, sadece ilk kelimeden bahsediyorum; "Conflict", "Kriz". Zaten sadece oyun özelinde değil, genel olarak Orta Doğu'yu daha iyi anlatacak bir kelime yoktur muhtemelen. Neredeyse 100 yıldır bir türlü durulmayan Orta Doğu'da İsrail'in yeni Başbakanı olarak bitmek bilmez krizlerle baş etmek, Orta Doğu'da kartları tekrar tekrar dağıtmak isterseniz bu eski klasiğe bir göz atın derim. **MUTLU**

2005+

- Grand Theft Auto IV & V

COD: MODERN WARFARE SERISI

Herhalde Modern Warfare'lara en sevilen Call of Duty serisi desem yanlış olmaz. Üstelik FPS oyuncuları dünya savaşı oyunlarını genelde daha çok severler, MW'nin bu kadar popüler olması da onun ekstra bir başarısı o yüzden. **ÖMER**

WATCH_DOGS SERISI

Ubisoft'un şu sıralarda üçüncüsünü beklediğimiz Watch_Dogs serisi için modern şehirleri GTA'dan sonra en detaylı bir şekilde oyun alanı olarak sunabilen oyunlardan biri diyebiliriz. Belki bazı öğeleri ilk bakışta fazla bilimkurgu gelebilir ama içerdiği teknolojiler insanda hep bir "aslında belki vardır bunlar da sen ben bilmiyoruzdur" hissi yaratır. **ÖMER**



146

İNCELEME



İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Afterparty	7	75
Call of Duty: Modern Warfare	-	86
Code Vein	7	72
Concrete Genie	7+	75
Daemon X Machina	7	68
Death Stranding	8+	82
Destiny 2: Shadowkeep	7	77
Disco Elysium	9+	90
Driven Out	5	-
Felix the Reaper	6+	73
FIFA 20	7	79
Ghostbusters: The Video Game Remastered	7+	66
Grid	5	74
Indivisible	8	81
John Wick Hex	6	73
Knights and Bikes	7	79
MediEvil	8+	67
Monkey King: Hero is Back	5	61
Overwatch - Legendary Ed.	6	73
Radio Commander	7+	62
Rebel Cops	8	69
Sayonara Wild Hearts	6	84
Surviving the Aftermath (EE)	-	-
The Outer Worlds	8+	82
The Surge 2	7+	76
Tom Clancy's Ghost Recon: Breakpoint	7+	57
Trine 4: The Nightmare Prince	8	81
Untitled Goose Game	8	79
Vader Immortal - Ep.2	8+	69
Valfaris	8	86
What the Golf?	8	84
WWE 2K20	3	43
Yooka-Laylee and the Impossible Lair	7	79

*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.

İNCELEMELERDE BU AY

57





OGZ TAKIMI



ALİ SEZGİN

Yaşınızın değerini bilin zira arkadaş grubu yaşlandıkça bütçeniz artsa da hep beraber oyun oynayacak zaman bulmak yalan oluyor. Son 6 ayım Rainbow Six'ten, Age of Emipres'a, Gears 5'ten Mario Kart'a kadar hep beraber oynarız diyerek giriştiğim, sonrasında tek kaldığım oyunlarla doldu. Sanal gerçeklik ve her tarafınızın oyunla kaplı olması da güzel. Buna rağmen nereye bakarsanız bakın oyun oynayacak bir arkadaş bulamıyorsunuz yine de... Beni bu yalnız dünyada ancak roguelike'lar tatmin ediyor.

SAYILARLA

5
Sahip olduğum sanal gerçeklik gözlük sayısı.

4
Aylık oynadığım roguelike oyunların toplamı.

20
Pili biten gözlük ve kol ve benzeri edavatlar için aldığım aylık pil ederi.

ÜÇ ÖNERİ

HADES: Sürekli yeni ve güncel kalmayı başaran harika bir oyun Hades. Hızlı oynanışı ve havalı replikleriyle son dönemde oynadığım en güzel roguelike olabilir.

SLAY THE SPIRE: Bu oyunu ne kadar övsem az. Uzun çalışma saatlerinde verdiğim aralarda benim için olabilecek en iyi beyin jimnastiği bu sevimli kart oyunu.

ENTER THE GUNGEON: Sürekli değişen zindanlarda sevimli mermi canavarları öldürürken gerçek mermilerden kaçmak muhteşem bir duygu.



NOYAN AKATLI

10 yıldır ara verdiğim tenise Mayıs'ta geri dönüş yapmıştım, geçtiğimiz ay haftada iki-üç saate çıkardım antrenman süremi. Yeğenime bazı spor kurallarını ve taktiklerini öğretmek, voleybol maçı izlemek ve bütçem elverdiğince yeni çıkan oyunları oynamakla geçti geri kalan zamanım.

SAYILARLA

30
Lise mezuniyetimin yıldönümü.

223
1 saatlik tenis antrenmanlarında toplam vuruş ortalamam.

14
Konsol ve bilgisayarda haftalık oyun sürem, saat olarak.

ÜÇ ÖNERİ

EURO TRUCK SIMULATOR 2: Yılların eskitemediği oyunlardan, uğruna paraya kıyıp Side Panel Deck aldım ilave tuşlar için. Harita DLC'lerinin bir-iki tanesini dahi alsanız bitmez tükenmez saatler boyunca keyifli tır yolculukları yapabilirsiniz.

THE SIMS 4: Ne kadar eleştirilse de, bazı paketlerini indirimli aldıktan sonra renkli ve eğlenceli anlar yaşatabilen, DLC ağırlıklı oyun. Vampires, Get Together, Seasons ve Cats and Dogs'u tavsiye ederim.

UNCHARTED 3: Bulmaca-platform-çatışma dengesi çok iyi tutturulmuş, Türkçe seslendirmeleri mükemmel, konsolda sizi uzun süre meşgul edebilecek güzel, unutulmaz bir aksiyon klasiği.



win ps4 one

STAR WARS JEDI FALLEN ORDER

Galaksinin paramparça edildiği şu kara günlerde buna ihtiyacımız vardı

İHSAN C. ASMAN

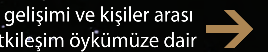
Star Wars'a, ya da daha doğru bir ifadeyle genişletilmiş evrenine, hiçbir zaman "ben bu işin gurusuyum" diyecek kadar hâkim olmadım ama külliyata kâh çizgi ve yazılı romanlar, kâh da oyunlar aracılığıyla haddinden fazla, hani obsesyon derecesinde giriştiğim dönemler oldu. Ne bileyim bir Mara Jade, bir Jacen Solo, ya da ilk olarak oyunlarla tanıdığımız Kyle Katarn yahut Bastila Shan benim için değerli karakterlerdi örneğin.

Beş-altı yaşlarında TRT yayınlarından betamax'a çekilmiş video kasetlerden ya da direkt TV'de eski üçlemeyi, sonraki yeni üçlemeleri de büyük bir heyecanla sinemada izlemiş, bir noktada da ucundan GE'ye dalmış her genç dimağ, Disney'in galaksinin fişinin böylesine hunharca çekmesine içerlemiştir diye düşünüyorum. Bu bahsi çok uzatmak istemiyorum ama varmaya çalıştığım nokta şu ki Star Wars fikri mülküne olan ilgim epeydir çok düşük seyrediyordu. O yüzden *Fallen Order*'ın başına Star Wars'a dair iyi bir şeyler bulmaktan ziyade, asgari düzeyde keyifli vakit geçirmek motivasyonuyla oturdum. Ama ne yalan söyleyeyim, son *Battlefront* oyunuyla iyiden iyiye nefret objesi olmuş EA'in logosunun olduğu bir oyundan bu ölçüde iyi bir deneyim yaşamayı da beklemiyordum. Neden bilmem, oyun fena şekilde iyi olacak gibi geliyordu ama pek inanamıyordum da. Tabii burada aslan payını Respawn'a vermek lazım, lakin hâlâ bir EA oyununda mikro ödeme, loot box falan görmemek rüyaymışçasına şaşırtıcı. Ha Disney'in Star Wars'unu halen eskisi kadar benimsemiş değilim bu arada, o konuda fikrim değişmiş değil.

Değişen sadece düzen değil, artık insanlar da başka

Oyunumuz üçüncü ve dördüncü film arasındaki karanlık dönemlerde geçiyor. Padawan iken Order 66'ten kıl payı kurtulan ve İmparatorluk tarafından yakalanmamak adına düşük profilli bir şekilde Bracca gezegeninde bir hurdalıkta çalışan Cal Kestis'i canlandırıyoruz. Kendisi bir gün arkadaşını kurtarayım derken Güç kullanmak zorunda kalıyor ve bir İmparatorluk engizitörü tarafından tespit ediliyor. O sırada İmparatorluk haberleşme ağına sızmış bulunan eski Jedi Cere Junda ve gemi kaptanı Greez tarafından kurtarılmasının akabindeyse bu üçlü Jedi düzenini tekrar kurma amacıyla onları galaksinin epey ilginç noktalarına götürecek bir maceraya atılıyorlar.

Hikâye kaba hatlarıyla böyle ve çok çok özgün bir olay örgüsü olmasa da yeni canon'da deneyimlediğim en keyifli sunumlardan birisi kesinlikle (yukarıda saydığım nedenlerden ötürü çoğu diğer yapımla pek ilgilenmedim gerçi). Zeffo'daki kadim uygarlığının takdimi, Order 66'in birçok farklı kişide yarattığı travmalar, bunlara bağlı olarak karakter gelişimi ve kişiler arası duygu yoğunluklu etkileşim öykümüze dair



Oyun süresi ne kadar?

Valla benim %70'i Grandmaster Jedi, %30'u da Jedi Master zorluk seviyelerinde ve %90 tamamlama oranıyla 30 küsur saat sürdü. Ortamlarda 15 saat sürdü diyenlere pek aldanmayın, onlar muhtemelen oyunu normalde oynayıp bitirdiler. Herkes nasıl eğleniyorsa öyle oynasın tabii ama Fallen Order'ın, üst zorluk seviyelerinde oyun oynamayı seven kişiler için kısa bir oyun olmadığını belirtmek lazım.



KEŞFETMENİN BİZE NE FAYDASI VAR?

Oyunda gizli mekânlara serpiştirilmiş ve keşfedilmeyi bekleyen 8 tane stim kutusu var. Eh sizde de başlangıçta gelen 2 tanesini düşünürsek toplamda sayı 10'a kadar çıkıyor. Bazı anlarda bu araştırma işi başlı başına bir platform bölümüne dönüşebiliyor. Mesela Zeffo'daki Venator sınıfı Star Destroyer enkazı böyle ve epey keyifli. Ama keyfin de ötesinde özellikle kimi boss dövüşlerinde bu stim kutuları çok hayati öneme haiz olabiliyor. Gerçekten oyunun birkaç noktasında sizi bu keşif olayına zorlayan ve "Cal'a bir iki stim daha çaksam ne iyi olur" dediğiniz durumlar oluyor. Bu arada keşif olayını çok kolaylaştıran bir harita var, size gidemeyeceğiniz ya da keşfedilmemiş noktaları sarih bir şekilde açıklıyor. Ben kullanmayı yer yer boşlayarak çok kayboldum ve vakit kaybettim, siz de aynısını yapmayın bence.

altı çizilesi noktalar. Ayrıca daha oyunun ilk saniyelerinde Bracca'da görmeye başladığımız dev gemi enkazları, sağa sola istiflenmiş klon başlıkları gibi örnekler dâhil pek çok ince detay, Respawn'un savaşların ve düzen değişikliğinin yarattığı yıkımı oldukça estetik bir çarpıcılıkta ortaya koyma çabasını örnekleyen güzellikler olarak anlatıya dâhil oluyor, oyun boyunca da etkisini kaybetmiyor.

Bundan başka, sanırım geliştiricilerin verdiği röportajlardan birindeydi, bu oyunda yavaş yavaş Jedi olmayı öğreneceksiniz deniyordu ama bunun da ötesine gidilerek, Jedi'lık da genel hatlarıyla sorgulanmış ve Jedi olmak nedir sorusuna tatminkâr yanıtlar verme derdi güdülmüş isabetli bir kararla. Kısacası Disney'in Legends ismiyle kendince şirinleştirdiği "düzenlemeye" gıcık olan biri için dahi ilgi çekici bir durum söz konusu ve bu tahmin edebileceğiniz üzere çok iyi bir şey.

Tabii bu noktada oyunun sinematografisine, sanat yönetimine ve bunları anlamlı kılan, Unreal motoruyla can bulmuş grafiklere ve elbette muazzam oyunculuklara da ekstra parantez açmak lazım. Sondan başlayalım; birçoğunuzun Shameless'tan tanıdığı, benimse ancak *Fallen Order*'la tanıştığım Cameron Monaghan gayet iyi iş çıkarmış. Aynı şekilde iyi yazılmış ve arka hikâyeleri birbirinden ilginç olan yan karakterleri canlandıran oyuncular da işlerini fazlasıyla kotarmış. Bir yerden bir yere tırmanırken, parkur bölümlerinde sağdan sola hızla kayarken ya da ara sinematiklerdeki duygu yüklü sahneler üzerinize çullanırken her şey o kadar iyi hissettiriyor ki ne demek istediğimi sanırım ancak oyunu oynayınca anlayabileceksiniz. Yine müzikler de gayet hoş.

İstikamet nere?

Oyunda bazılarını ilk defa göreceğimiz pek çok değişik gezegen ve uyduya gidiyoruz. Toplamda yedi tane olmalarına karşın beş tanesinde bildiğimiz anlamıyla (yani başarımlar, çeşitli güçlendirmeler ve kişiselleştirmeler babında) keşif yapabiliyoruz. Ama gerçek anlamda Bogano dışında vaktinizi alacak, hikâye gereği birkaç defa ziyaret edeceğiniz üç ana yer söz konusu. Bunlar *Star Wars: Galaxies* müdavimlerinin hasretle anımsayacağı Dathomir, Chewbacca'nın memleketi Kashyyyk ve yeni tanışacağımız Zeffo.

Bu arada bu yolculuklarda bizi taşıyan uzay gemisi Mantis, bir Millenium Falcon yahut Ebon Hawk olmasa da zamanla onu da sevmeye başlıyoruz. Zaten mürettebat da çok değil üç kişi, oyunun sonlarında da sayı dörde çıkıyor. Bu arada sadece "organik" mürettebattan bahsediyordum bu ana kadar, yoksa tabii ki sadık yol arkadaşımız, bu macerayı travmatik geçmişiyle boğuşan Cal için çekilir kılan BD-1 var bir de. Kendisi Junda'nın ustasından kalma ve bir yanıyla genç Jedi'ımızın hikâyesinde de belirleyici konuma sahip. İyi bir yol arkadaşı olmanın yanı sıra, oyunda ilerledikçe edindiği geliştirmelerle kilitli kapıları açıyor, düşman droid'leri hack'liyor, kutulara girip envanterimize yeni kişiselleştirme ekipmanları katıyor ve hatta yeri geliyor çözümünü bulamadığımız bulmacalarla ilgili tüyolar veriyor.

Gezegenlere geri dönecek olursak, ilk olarak Dathomir ve Zeffo açık ve aslında ilk hangisine gitmeniz gerektiğinin kararı size bırakılmış. Her ne kadar Dathomir'e ilk gidişinizin bir noktasında Cal'ın henüz kullanamadığı bir yetenekten ötürü gezegenden ayrılmak zorunda kalacak olsanız da, genel anlamda işler dayağı yedikten sonra "hmm şu an burası için yeterince güçlü değilim, daha sonra gene döneyim" deme şeklinde yürümüyor. Daha ziyade metroidvania mantığı söz konusu. Önceden melül melül bakıp yeni bir yetenek gerektiren yerlere, ilgili yeteneği aldıktan sonra geri dönüp içerdeki gizi ya da ana senaryonun devamını görmeyi sağlayan bir mantık yani.

Souls lafının geçmemesini mi bekliyordunuz?

Öte yandan *Fallen Order*'ın pek çok oynanış mekaniğinde *Souls* oyunlarını örnek aldığını görüyoruz ve zaten oyun da Soulslike şeklinde sınıflandırılmış ki bunu

KÜSKÜN SW'CİLERİ YENİ KÜLLİYATA ISINDIRACAK BU TİP YAPIMLAR DISNEY İÇİN DE ÇOK DEĞERLİ.


"Beni gizli tekniğimi kullanmak zorunda bıraktın... Kasıklara kafa atma!!"



sonuna kadar hak etmekte. Karşınızdaki rakiplerin keklik gibi beklemediği, size bloklarla karşı koyduğu (hatta kendi blok barları bile var), kendine has hareket sıralarıyla ilk başta feci şekilde tehlikeli olabildiği, bol bol yuvarlandığınız, darbeleri doğru zamanlamayla bertaraf ettiğiniz (parry) klasik bir Soulslike dövüş sistemine sahip oyun. Hatta pek çok yerde, *Souls* oyunlarının bence alameti farikalarından biri olan "köşeden sinsice çıkıp tek vuruşta adam öldüren" düşman tipi bile var. Gene meditasyon noktalarının bonfire (her kayıttan sonra düşmanlar yeniden beliriyor), sağlık için BD-1'a yüklediğimiz stim kutularınınsa estus flask muadili olması ve ölünce sizi öldüren düşmana ya da yere geri dönüp deneyim puanlarını geri alma yapısı (binlerce ruh kaybetmek kadar cezalandırıcı olmasa da) ya da kestirme yollar gibi oyunu Soulslike'laştıran birçok nokta var. Hatta bir de, bilmiyorum bir tek bana mı öyle geldi ama bazı bölümler görsel olarak da bana fena şekilde kimi *DS* bölümlerini anımsattı, bir etkilenme var sanki.

Ve oyun gerçekten zor, bunu birinci ve üçüncü *Souls* oyunlarını afiyetle tüketmiş biri olarak söylüyorum. Oyunun %70'ini falan Grandmaster Jedi zorluğunda oynadım ki burada bırakın zor dövüşleri, Stormtrooper'lar ya da çeşitli yaratıklarla girişilen en sıradan çatışmalar dahi epey dikkat gerektiren bir zorlukta yaşanıyor. Bu seviyenin bir altındaki Jedi Master'sa ehemmiyetsiz karşılaşmalarda daha müsamahakâr olmasına karşın boss savaşlarında gene ecel terleri döktürtüyor. Tabii *DS*'deki gibi görkemli boss savaşları beklememek lazım ama özellikle ışın kılıcı düellolarının insanı harbiden Jedi gibi hissettirdiğini ve oyundaki bazı boss'ların gerçekten etkileyici olduklarını bilin. Evet kısacası, From Software oyunlarındaki gibi burada da defalarca öleceksiniz. Bu arada *DS*'den bir farklılık olarak Respawn, yüksekten düşünce ölmeyi oyuncuyu geri meditasyon noktasından başlatarak değil de bir miktar sağlık puanıyla cezalandırmayı uygun görmüş ve bence mantıklı bir hamle yapmış. Yani burada pek olmazdı sanki. Bir de, fırsattan istifade oyunu en iyisi olmasa bile mutlaka bir kontrolcüyle deneyimlemenizi önereceğim şiddetle.

Tüm bu güzel benzerlikler bir yana, zorlukla gelen hamlelere azami dikkat ve farklı stratejileri planlama gereklilikleri *DS* serisindeki kadar iyi kotarılmış diyemem katiyen. Zaten burada oyunla ilgili ilk rahatsızlığımı yaşadım. Mesela *DS*'de uzaktaki kalabalık gruptaki tek bir düşmanı yakına çekmek için ok atarsınız, yahut size doğru fütursuzca koşan bir yaratığı doğru anda yuvarlanarak uçurumdan falan düşürürsünüz ya, *Fallen Order*'da bunlar yok gibi bir şey. Hadi diyelim ilki bir nebze geriye çekilme suretiyle yapılabiliyor ama şu uçurumdan yuvarlanma olayının bazı Force Push/ Pull kullanımları dışında olmaması, hatta olmamanın ötesinde görünmez duvarlarca engelleniyor oluşu sinir bozucu. Mesela Zeffo'daki buz mağaralarında keçi/ boğa benzeri phillak'lar bana boynuz atmak için koştururken, doğru şekilde yuvarlanıp arkayı boşaltmama ve fizik kurallarına karşın her ne hikmetse aşağıya düşmediler. Yine aynı şekilde uzaktan birbirine bakan azman Jotaz ve Stromtrooper'lar ancak ben Cal'ı onlara yaklaştırınca birbirleriyle savaşmaya başlıyorlar.

Bu direkt *DS*'vari stratejik değerlendirmeyle alakalı değil ama gene bu saydığım şikayetlere benzer: Mesela *Tomb Raider*'dakine benzer şekilde çok dar aralıklardan geçerek başka mekânlara ulaşabiliyorken, bazen o dar aralıktan çok daha geniş açıklıklardan geçemiyor olmamız 2019 yılında ayıp oluyor artık. Kısacası oyun talihsiz bir şekilde size sınırlarını yer yer çok hissettiriyor ve bu *DS*'vari dövüş sistemini de aşağıya çekebiliyor. Ayrıca bazı karşılaşmaların From Software inceliğinde değil de "ya ne uğraşacağız, direkt oyuncunun üstüne 291038021938 tane düşman atalım da kafayı yesin işte" mantığıyla kurgulandığını görmek de üzücü. Kashyyyk'te büyük çatıdaki ve Greez yüzünden katılmak zorunda kaldığımız dövüşler bu son dediğime cuk oturan örnekler.

Keşfetmenin dayanılmazlığı

Oyunda bu zorlayıcı dövüşlere ara verip, bir nebze insana soluklanma fırsatı veren *Uncharted* serisi ve son *Tomb Raider* oyunlarından aşina oldu-



Yetenek Ağacı

Oyunda Cal'a alabileceğimiz yetenekler üç ana gruba ayrılmış durumda: Güç, hayatta kalma ve ışın kılıcı yetenekleri. Bunlar dışında bir de hikâyede ilerledikçe gelen yetenekler var, pull, push, yahut çift zıplama gibi. Cal'ın Güç'le olan bağlantısı ufaktan zarar gördüğünden biraz böyle sonradan açılıyor kendisi. Ama bu gelişme hissi iyi verilmiş oyunda. Alınabilir yeteneklerden hangisini almak isteyeceğinize gelince: Bence rakiplerle mesafeyi koruyarak onlara saldırma imkânı veren Dash Strike ve koşarken blok tuşuna basmadan otomatik olarak blaster saldırılarına karşı koymanızı sağlayan Agile Deflection olmazsa olmazlardan. Stim kutularını topladıktan sonraysa Force barınızı tamamen dolduran The Power of Friendship'i de kesinlikle değerlendirin derim.

Ve bir zamanların korkulan AT-AT'si doğa tarafından ele geçirilir...








Tanıdık gezegenler de var, ilk defa göreceklerimiz de.





ğumuz birtakım aksiyon sekansları, keşif, bulmaca ve platform ögeleri de söz konusu. Gerçekten soluk aldırtmaları yanında, çoğu zamanda da oyunun size sunduğu manzaralarla büyüleyici olmayı başarıyor bu anlar. Ana hikâyeyi bırakıp sizi keşif yapmaya zorlayacak hususlara gelirsek şöyle: Oyunda bir şeyler keşfederek güçlenmek istiyorsanız ilk ilgileneceğiniz şey stim kutuları (bkz. kutu). Onun dışında benim pek de ilgimi çekmeyen, genelde kozmetik unsurlar var ama bereket ki Star Wars lore'uyla ilgili de çeşitli şeyler bulunmayı bekler durumda. Burada da devreye, Quinlan Vos'tan da hatırladığımız Cal'ın psikometri (yahut sense echo) yeteneği giriyor. Tanımlamak gerekirse, kişinin bir objeye dokunduğunda o objenin sahibi ya da yer aldığı olaylarla ilgili fikir sahibi olabilmesi kabaca. İşte bu sayede yeni canon'a olan ilginiz canlıysa, Wookie'lerin erginliğe geçiş ritüellerinden tutun da Dathomir cadılarının akıbetiyle ilgili bir ton bilgiye sahip olabiliyorsunuz.

Bu arada kişiselleştirmelere de değinmişken aklımdaki başka bir mevzuya da girmek istiyorum. Oyun çıkmadan önce tartışılan bir husus da Karanlık yahut Aydınlık taraf arasında tercih yapamayacak oluşumuzdu. Bunun birazcık değdiği bir mesele oyunda Karanlık tarafla anılan hiçbir Force yeteneğinin olmayışı. Tamam, var olan yetenekler de hiç fena değil ve sayıca da tatminkârlar; ama *Jedi Academy*'i oynayanlar hak verecektir, oradaki Force Grip, Lightning gibi Karanlık taraf güçleri hep daha zevkliydi oynanış açısından. Disney'in her şeyi Legends deyip çöpe atarkenki rahatlığını keşke burada da görseydik. En azından "Karanlık taraf tercihleri non-canon'dur" deyip geçilebilirdi. Aynı şekilde *JA*'daki gibi farklı ırklardan karakter yaratabilsek, ya da şu kişiselleştirme malzemeleri biraz daha çeşitli olsaydı da *DS*'deki gibi fashion souls olaylarına girseydik benim açımdan çok çok daha keyifli olurdu *Fallen Order*. Belki herkese çok önemli gelmeyebilir ama bu konuda yalnız olmadığıma da eminim.

Son olarak, oyun performans açısından benim GTX 1060'lı alette gayet iyi ve sorunsuzdu. Çok nadir olan fps düşüşleri dışında ne bir çökme yaşadım ne de başka bir teknik sorun. Ama başkalarının benim kadar şanslı olmadığına dair de birçok yorum okuduğumu not edeyim.

Daha söylenecek çok söz var ve bir kısmını bu sayfalara serpiştirilmiş kutularla söylemeye çalışacağım. Ama artık toparlama vakti. Açıkçası EA gibi kötü şöhretli bir canavarın çatısı altında, birçok farklı türdeki başarılı oyunun değişik oynanış mekaniklerini bu denli iyi şekilde Star Wars bağlamına oturtarak harmanlamak az buz başarı değil. Respawn bu hüneriyle sadece bugüne kadarki en iyi SW aksiyon oyunlarından birini yaratmakla kalmamış, aynı zamanda da SW'nin yeni canon'una burun kıvıran küskünlere ve SW'ye dair aşırı bir olayı olmayan geri kalan oyunculara da sonuna kadar tadını çıkarabilecekleri muazzam bir eser sunmuş. Elbette birtakım eksiklikleri var; ama çok da şey etmeyin, yumulun derim naçizane.

Oyun bittikten sonra?

Çoğu kullanıcının internette DS'deki gibi bir NG+ olmayışı konusunda hayal kırıklıklarını dillendirdiğini gördüm. Evet olsa gerçekten ilginç olabilirmiş ama oyunun son bölümünü oynadıktan sonra Mantis'e geri dönerek keşfe devam edebiliyorsunuz. Ha bu sizi ne kadar tatmin eder orası ayrı konu. Ama yeni canon'la ilgili fikir sahibi olmak isteyenler ve kalan birkaç opsiyonel boss'u temizlemek isteyenler için güzel bir alternatif.





+

- Başta Souls'larınki olmak üzere başarıyla harmanlanmış farklı mekaniklerin sunduğu muazzam oyun deneyimi
- Hem tanıdık hem de yeni gezegenlerin albenisi
- Teni canon'a dair bilgi kırıntıları
- Güçlendirmelerin teşvik ettiği keşif hissiyatı
- Bilhassa ışın kılıcı düellolarının hakkını veren zorlu boss savaşları
- En yeni Star Wars hikâyemizin harikulade sunumu

−

- Sürprizleri olduğu kadar gerçekçiliği de baltalayabilen görünmez duvarlar
- Zorluk konusunda bazı karşılaşmalar özelinde "ortama fazla düşman basalım" kolaycılığı
- Kişiselleştirme unsurlarının güdüklüğü
- Güç'ün Karanlık Tarafının es geçilmiş olması
- Bu bölgesel fiyatlandırma ne yahu?

8+



Son Karar

Gelmiş geçmiş en iyi SW aksiyon oyunlarından biri, belki de en iyisi.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Respawn Entertainment | **DAĞITIM:** EA, Aral | **KUTULU FİYATI:** 420 TL (PC), 500 TL (PS4, X-One)
DİJİTAL İNDİRME: 348 TL (Playstore), 399 TL (Steam, PSN, XBL), 54 euro (Origin) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** starwars.fandom.com

Oyunla İlgili Legends / Yeni Canon Farklılıkları

Evet giriş paragrafında değindiğim ve hepinizin zaten malumu olduğu üzere, Disney bizim bildiğimiz GE'ye Legends diyerek bugüne kadar bildiğimiz çoğu şeyi silip attı. Ama bu yer yer Legends'ta olan bazı hikâyelerin yeni canon'u da şekillendirdiği, hatta kimi zaman direkt transferler yapıldığı gerçeklerini değiştirmiyor. Mesela Kylo Ren ve Jacen Solo arasındaki benzerlikler bu anlamda bir etkilenmeye işaret ederken, Grand Admiral Thrawn'un Rebels'ta gözükmesiyle yeni canon'a (Timothy Zahn'ın Thrawn Üçlemesi serisindeki olaylar olmaksızın) dâhil olması direkt transfere örnek. Bu anlamda oyunda da vurgulanması gereken birtakım hususlar var benim görebildiğim kadarıyla.



Dathomir Cadıları

Aslında Legends'ta Dathomir Cadıları, nam-ı diğer Allya'nın kızları hikâyesi, Yavin Savaşı'ndan 600 küsur yıl önce Karanlık tarafa geçtiği için Jedi Konseyi tarafından dönemin en azılı suçlularının sürgün edildiği Dathomir'e gönderilen, eski Jedi şövalyesi Allya'yla başlar. Kendisi önce Güç'e hâkimiyetiyle Rancor'ları ve diğer tehdit yaratabilecek diğer grupları domine ediyor, sonrasında yerel kadınlara Güç'ün yollarını öğretmeye başlayarak anaerkil bir toplum yaratıyor. Dathomir Cadıları'ysa bu sıra dışı toplumun merkezindeki topluluk işte. Ayrıca bu ablalar Rancor'ları falan evcilleştirmenin dışında, yerel Zabrak erkeklerini de köle olarak kullanıyorlar. Bu düzen uzun yıllar devam ediyor. Hatta Yavin Savaşı'na oldukça yakın bir dönemden Darth Maul'un çocukluğuna baktığımızda mesela, durum o kadar umutsuz ki Maul'un annesi, oğlu köle olarak bir hayat geçirmesin diye onu Darth Sidious'a teslim ediyor. Yeni canon'daysa Maul'un orijin hikâyesi değişti, buna göre Mother Talzin'e "seni sağ kolum yapacağım" vaadinde bulunan Sidious, bunun yerine Talzin'in oğlunu kaçırıp tüyüyor.

Allya'ya dönecek olursak, kendisi ömrünün sonlarında tekrar Aydınlık tarafa dönüyor, hatta Book of Law diye bir kitap yazıyor Jedi Kodu'ndan esinlenerek. Tabii yıllar içinde Dathomir Cadıları arasında çeşitli hizipleşmeler oluyor ama genel olarak barış içinde yaşıyorlar. Oyundaysa Dathomir Cadıları'yla eşanlamlı olarak geçen Nightsisters'sa (çünkü yeni canon'da durum aşağı yukarı böyle), Legends'ta Book of Law'un dogmalarına isyan eden ve gücün Karanlık tarafını kucaklayan (Cadılar buna gece büyüsü adını vermiş ve yasaklamış) aykırı bir topluluk. Ayrıca her ne kadar hem yeni canon'da hem de Legends'ta Klon Savaşları zamanı Count Dooku, General Grievous'u Nightsisters'ın üzerine salsa da, yeni canon'da Nighsisters eşittir Dathomir Cadıları olduğundan oyunda karşılaştığımız Merrin "tüm halkımı katlettiler" modunda. Oysa ki Legends'ta Dathomir Cadıları bırakın nesillerinin tükenmesini, Yeni Cumhuriyet'le dostane ilişkiler kurmuş ve Dathomir, Cumhuriyet'e üye gezegenlerden biri bile olmuştur.

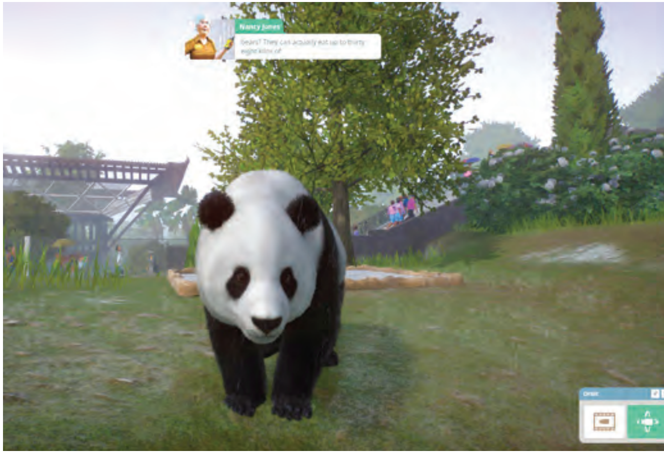
Engizitörler

Oyunda birkaçıyla karşılaştığımız engizitörler, aslında Legends'ta da varlar ama birtakım önemli farklılıklarla birlikte. En önemlisi yeni canon'da çok daha ön plandalar. Standart ekipmanları, resmi üniformaları var. Sayıları Darth Vader ve Grand Inquisitor dışında 11. Öte yandan Dave Filoni'nin açıklamalarından anladığımız kadarıyla son engizitörleri Rebels dizisinde görüyoruz. Öte yandan Legends'ta bu arkadaşlar Endor Savaşı'ndan sonra bile varlar. 30'un üstündeler ve çırak engizitörlere kadar inen yeni canon'a kıyasla farklı bir hiyerarşiye sahipler. Resmi üniformaları yahut standart ekipmanları yok. Sayılarının sanırım daha fazla olmasının sebebi, biri ölünce yerine hemen bir başkasının geçebiliyor olması. Bunu açıklar şekilde kullandıkları metotlar da daha farklı. Jedi'ları direkt öldürmek yerine önce Karanlık tarafa geçmeye zorluyorlar. Son olarak, yeni canon'da her ne kadar Endor Savaşı'ndan sonra kendileri olmasa da namları yürümekte. First Order'ın işkence tekniklerinde kendilerinin oyunda da deneyimleyeceğiniz kanlı miraslarından izler buluyoruz.




Zoopedia'yı açtığımızda bu sevimli zürafanın soyunun tehlikede olduğunu üzülerek görüyoruz.







PLANET ZOO

Nesli tükenen hayvanları ve oyunları koruyalım

NOYAN AKATLI

Ekran başında oyun oynarken, gerçek hayata karşı olduğumuz, var olmasını istemediğimiz ne çok eylem ve kavramın peşinde koştuğumuzu fark ettim. Elbette canlı varlıklara kurşun yağdırma, uyuşturucu çetesi patronu olma gibi bağışlanamaz suçlara oyuncu camiası olarak karşıyız, aklımızdan bile geçirmeyiz, söz etmeye dahi gerek yok. Az sonra, genel olarak beğendiğim ve çoğunlukla olumlu yanlarından söz edeceğim *Planet Zoo*'da, bir hayvanat bahçesi işletmecisiyiz ve hayvanat bahçelerine temelde karşıyım.

Hayvanat bahçesi tycoon 2019

Çocukluğumda ailemle gittiğim hayvanat bahçelerinde gördüğüm hayvanlar, resimli kitaplardaki, ansiklopedideki gibi değillerdi ve bu duruma çok üzülmüştüm. Aslanlar zayıf, bitkin görünüyorlardı, her yerde kara sinekler uçuşuyordu, kuşlar kafeslere hapsedilmiş gibilerdi, ayılar zekâ ve güçlerinden uzak durumda boş boş bakınıyorlardı. 2000 yılında gittiğim Tayland'da, turistik bir merkezde ön bacağı benim bacağımdan kalın bir zincirle bağlı anne filin, yavrusunu koruma içgüdüsüyle hortumunu huzursuzca savurmasını, midesi hamburgerle dolu biz kaprisli turistlerin anlamasını beklemediğim halde, bir iki damla gözyaşı ve hüzünle bu acıklı sahneye bakakaldığımı hatırlarım, kameraya da kayıt etmiştim bu anları.

Kayıt ettiğim son anılarsa, Kasım ayının ilk haftası çıkan ve merakla beklediğim *Planet Zoo*'ya ait. Frontier Developments'tan *Planet Coaster*'ı 22 saat boyunca keyifle oynamıştım, gene aynı stüdyodan *Zoo Tycoon*'u, Microsoft mağazasından indirip, küçük yeğenimle birlikte oynamıştık geçen yaz. Hayvanların sade, basit hayatlarına, sevimli sevimli ortalıkta koşuşturmalarına dönelim öyleyse. Evet, *Planet Zoo* renkli, canlı grafikleri, Afrika-Asya ağırlıklı hafif müzikleriyle, dolu dolu içeriğiyle başında uzun süre keyifli bir deneyim vaat eden ve bu deneyimi sunmayı başaran bir oyun. Hemen girişte, ana menüden önceki başlangıç animasyonunda, tatlı bir fil yavrusunun muzip muzip koşarak hortumuyla dünyaya pat diye vurması bile insanı gülümseyerek başlatıyor hayvanat bahçesi gezegenine. Tam çözülemeyen bir teknik sorundan dolayı oyuna girmeyi ilk denediğim her seferinde donma, takılma ve çökmeler yaşamamsa hayvanat bahçesinin dikenleri gibi adeta.

Ayrıntı şenliği

Ticari simülasyon (tycoon) - yönetim tarzı oyunlarda ayrıntı düzeyi ve yavaş yavaş gelişme hissi önemlidir; iki konuda da başarılı olmuş *Planet Zoo*. Zoopedia adlı bölüme tıklayarak parkımızda misafir edip sevimlilik ve ilginçliklerinden para kazanacağımız 73 hayvan türü var halihazırda. Üç tanesi deluxe sürümüyle geliyor, bir kısmı da küçük, camekânlı stantlar içindeki sürüngen ve böceklerden oluşuyor. Bazı türler aynı kıta ve doğal koşullardan olduğu için, örneğin Amerika bufalosu ve antilobu gibi, aynı yaşam alanı (habitat) içinde mutlu mesut yaşıyorlar. İçerikten devam edelim turumuza, kariyer bölümü eğitim modu olmuş tamamen, o kadar kötü değil ama temel aşamaları öğrendikten sonra aynı hedefler peşinde koşmak ve özellikle ilk senaryolarda tonton İngiliz teyzenin art arda sıraladığı "Britanya da çok yağışlı bölge canım, bak bizim patron Bernie seni çok sevdi zaten haha" tarzında ve sürekli tekrarlanan takılmaları, şakaları biraz sıkmaya başlıyor. Bernie ve Nancy'nin yumuşak, samimi seslendirmeleri, oyuna güzel uymuş, hafif ve canlı fon müzikleri gibi.



Planet Coaster oynayan ve-veya bilenlerin kolay uyum sağlayacağı, kendisini sıcak ve kumlu ortamda, evinde gibi hisseden Afrika aslanı misali rahat edeceği bir oynanış var. *Planet Coaster*'dan temel fark, genç-yaşlı-çocuk ayrımı yapmadan, ziyaretçilerin ilgilerine sunduğumuz tüm hayvanların eşit düzeylerde beğenilmesi. Hayvan dostlarımızsa türlerine göre farklı koşullarda yaşamak istiyorlar doğal olarak. Sibirya'ya yakın karlı buzlu tepelerde yaşamaya alışkın kar leoparının yaşam alanında soğutucu klima ve bir miktar kar bulundurmamız gerekiyor. Asya filleri, muz ağacı gibi tropikal bitkileri yakınlarında görünce mutlu oluyorlar. Sürüngen ve minik böceklerse, camlı stantlarının içinde alışkın oldukları sıcaklık ve rutubeti istiyorlar, hepsini tek tek ayarlıyoruz. Mutsuz, oyuncak isteyen ya da zeminden, bitkilerden şikâyet eden bir hayvan dostumuz olursa sol üst köşedeki önemli mesaj panelinde görebiliyoruz zaten. Temizlikçi, bakıcı, veteriner, tamirci gibi çalışanlarımız da mutsuz olabiliyorlar ama *Planet Coaster*'a göre mutluluk çubukları biraz daha yukarlarda duruyor gibi geldi bana. Serbest oyun (sandbox) dışındaki modlarda, araştırmaları sırayla yapmamız da önemli, araştırma ağacı tam tadında olmuş, genel ayrıntı seviyesi gibi. Eğitim panoları, hoparlörler, onlardan da önce elektrik-su altyapısı, satış dükkânları, büfe ve tuvaletler, banklar, atm'ler vd., tam da bir hipopotamın rahatça serinleyeceği su seviyesinde, çok az ve sığ da değil, içinde kaybolacağı kadar derin de değil.

Hayvanlar üzerinde deneyler

Serbest oyunda aklınıza gelen türlü muzip ve cin fikirleri deneyebiliyorsunuz, yazıyı bitirdikten sonra Afrika-Asya karması bir hayvanat bahçesi tasarlayıp, aynı anda tüm zebra, aslan, kaplan, fil, zürafa, geyik, panda gibi dört ayaklıların habitatlarının duvarlarında boşluklar açacağım, çoluk çocuk, genç yaşlı, zengin yoksul bir sürü müşteri parkta gezerken nasıl bir şenlik yaşanacak şimdiden merak ediyorum. Sadece iki-üç tür hayvanla iflas etmeden kaç oyun yılı boyunca dayanabilirsiniz, belli sürede kaç tane tapir doğabilir parkınızda veya kaç Batı Afrika gorili alıp doğaya salabilirsiniz (internet topluluk hedeflerindendi Kasım'ın 2. haftası) gibi parkınız ve hayvan dostlarımızla ilgili bir sürü renkli etkinliğe girişmeniz mümkün. Yollar, duvarlar, binalardaki birçok ayrıntıdaki ayarların seviyesi, yükseklik, açı, uzunluk gibi; tatmin edici oynanışa katkı yapıyor. Steam atölyesinden indirebileceğiniz oyuncu yapımı envai çeşit içerik de mevcut zengin içeriğin biraz daha canlı kalmasını sağlıyor.

Canlıların günlük hayatlarını keyifle izlediğimiz canlı bir oyun olmuş diyebilirim *Planet Zoo* için. Benim gibi tycoon-yönetim türünü ve hayvanları sevenler, televizyonda vahşi doğa belgeseli görünce ilgiyle takılı kalan oyuncular için rahatlıkla tavsiye edebileceğim, yılın en iyi tycoon oyunlarından biri. Hayvanlar gezegenini ziyaret etme olanağınız olursa, pişmanlık ve hayal kırıklığından uzak, düşünerek ve gülümseyerek geçecek bir oyun deneyimi yaşayacaksınız. Ben de kurtların, fillerin suları bitmiş mi, yeni yavrular dünyaya gelmiş mi diye parklarıma bir göz atmaya gidebilirim artık.

İPUCU

Planet Coaster'ı oynamadıysanız, kariyerden başlamanızı ve ilk dört bölüm boyunca en azından bronz-gümüş hedefleri tamamlamanızı ve sol üst köşedeki yardım bölümünden kontrolleri, kısayol tuşlarını, oyun işleyişini yavaş ama iyice öğrenmenizi öneririm. Çevrimiçi franchise moduna günde bir bağlandığınızda 100 kredi ödül kazanıyorsunuz, ayrıca parklarınızı otomatik ziyaret eden diğer oyuncuları selamladığınızda da kredi kazanabilirsiniz. Habitat duvarlarına dışarıdan ziyaretçilerin hayvanları görebileceği şekilde tek taraflı camdan pencereler ekleyebilirsiniz. Bağış kutularını da eğitim panoları ve hoparlörlerin yakınına yerleştirin, oyunda sonradan öğrendiğim bir ayrıntı, bilet gelirinden daha yüksek miktarda bağış geliriniz olacak. Franchise ve challenge modlarında yavaş ilerlemenizi, bir-iki hayvanla başlayıp kâra geçtikten sonra yeni habitat ve satış dükkânları ilave etmenizi tavsiye ederim, tüm sermayeyi başlarda harcayınca hızlıca eksiye gidiyorsunuz çünkü.

Gayet ciddi bir hayvanat bahçesi yönetebileceğiniz gibi olur olmadık saçmalıklar da üretebilirsiniz.


Kurtları izleyen sevimli insanlar bağış kutusunu da dolduruyorlar.



- Hayvan dostlarımız sevimli
- Seslendirme, grafik ve müzikler başarılı
- Kariyer, franchise, challenge ve serbest oyun modları keyifli
- Zengin içeriğin üzerine atölye, mod desteği



- İlk girişte takılma gibi bazı teknik sorunlardan birçok oyuncu şikayetçi
- Kariyer modu gereksiz uzatılmış bir eğitim bölümü gibi

8



Son Karar

Ayrıntı düzeyi ve sevimlilik konusunda başarılı bir hayvanat bahçesi tycoon'u.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Frontier Developments | **DİJİTAL İNDİRME:** 180 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-146-pz



Leon sağ olsun, en azından Galar gözüyle Charizard görebiliyoruz bol bol...



POKÉMON: SWORD

Fincan pokémon'u artık şakadan ibaret değil!

CAN ARABACI

Sekizinci jenerasyona giriş yaptığımız şu günlerde *Pokémon* severler ikiye ayrılmış durumda. Kimisi "Yeterince takdir etmiyoruz elimizdekini, yirmi yıldır mis gibi *Pokémon* oyunu yapıyorlar!" diye Game Freak'e teşekkür ederken kimisiyse bardağın boş yarısına odaklanıp "Game Freak bizi ayakta uyutuyor be! Pokémon'ların hepsine yeni animasyon ve modeller yapıyoruz diye oyalıyorlar ama bunlar eski hep!" diye ayaklanma girişiminde bulunuyorlar. Ha, bulunuyorlar da n'oluyor gerçi... *Sword* ve *Shield* hâlâ Switch'in (ve *Pokémon* serisinin) en hızlı satış yapan oyunu ipini göğüslüyor rahatça. Ben bütün bu tartışmaların arasında nötr bir şekilde oynayıp değerlendirme taraftarıydım ama bir yandan da (*Let's Go*'ları saymazsak) artık yeni bir platforma geçen seriden büyük bazı yenilikler bekliyordum. Ve büyük yeniliklerden umduğum şey kesinlikle Dynamax yapabilen pokémon'lar değildi.

Brexit, Galar'ı da etkileyecek mi?

Sıkı takipçilerinin bildiği üzere serinin her oyunu gerçek dünyadaki bir bölgeden ilham almakta. İlk nesildeki Kanto, Japonya'yı temel alırken, *XY* jenerasyonunun Kalos'u Fransa'dan besleniyordu; en son çıkan *Sun/Moon* serininse Hawai kültürünü yansıttığını çok net belliydi. Bu seferki bölgemiz olan Galar'ın esin kaynağıysa İngiltere olmuş.





Galar'ın şehirleri kocaman ve gerçek bir şehir havasını başarıyla veriyorlar.



Çayır çimenlik bölgelerinde otlayan Wooloo'larıyla pokémon'larla insanların uyum içinde çalıştığı bu bölgede kıyısından tatlı bir steampunk rüzgârı da esiyor bir yandan. Serinin görsel olarak en iddialı ve başarılı şehirlerine imza atan bu bölgede aynı zamanda pokémon savaşları da benzerlerinden çok daha büyük bir etkinlik olarak çıkıyor karşımıza. *Sun/Moon* serisi Gym dövüşlerini rafa kaldırmıştı hatırlarsanız; *Sword/Shield*'se onu kaldırdığı raftan indirip çok daha cafcaflı ve merkezî bir hâle getiriyor. Sözüme güvenin, Galar halkı pokémon dövüşlerini gerçekten çok seviyor. Hatta sevmek ne kelime, bu dövüşleri büyük stadyumlarda bir spor etkinliği olarak kutlamaya bayılıyorlar! Haklarını da vermek lazım; gerçekten de koca stadyumlarda binlerce izleyici karşısında dövüşmek keyifli. Özellikle de pokémon'larınızın boyu Dynamax'ladıklarında 10 katına çıktığında.

Hah, yeni bir *Pokémon* oyunundan bahsediyoruz ya, tabii ki başımıza yeni bir mekanik çıkacaktı. Nedir peki bu Dynamax? Görsel olarak az önce de dediğim gibi pokémon'unuzun devasa boyuta çıkması olsa da altında yatan mekanikler çok da yabancı değil. *XY*'de gelen Mega Evolution ve *Sun/Moon*'un Z Move sisteminin bir karışımı olarak düşünebilirsiniz. Sadece belli noktalarda (genellikle Gym savaşları sırasında) geçebildiğiniz bu formlar pokémon'unuzun gücünü üç turluğuna çılgınca arttırıyor. Bu formdayken aynı zamanda kullandığınız özellikler de türlerinin en güçlü hallerine dönüşüyor: Ateş saldırıları Max Flare oluyor, su saldırıları Max Geyser vs... Z Move gibi dedim ya işte. Ha bunun da sadece bazı çok özel pokémon'ların çıkabildiği bir üst seviyesi daha var, ona da Gigantamax deniyor. Bunu yapabilenlerin özellikleri de G-Max versiyonlarına dönüşüyor ve tahmin edeceğiniz üzere daha bile güçlüler.

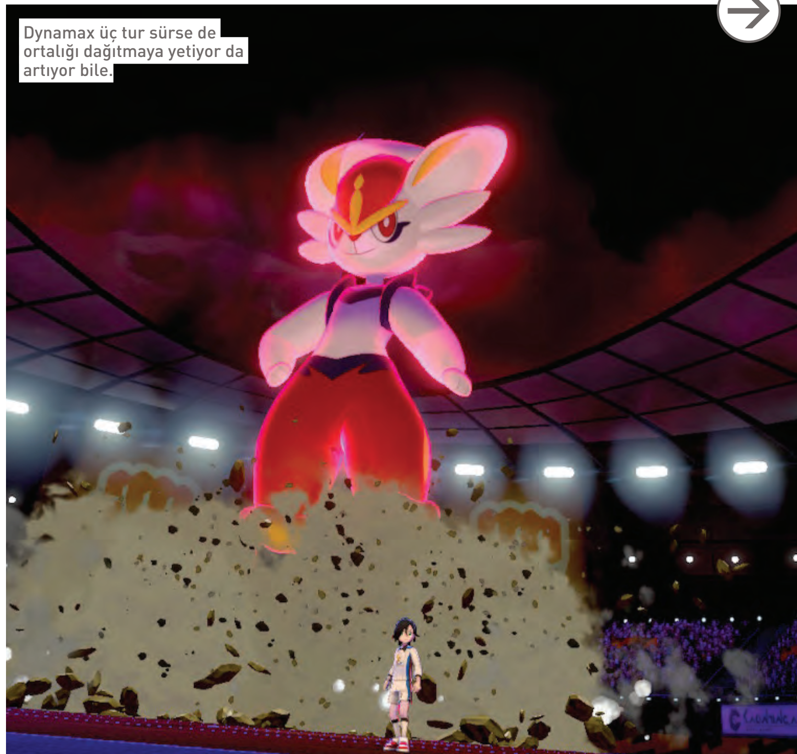
Bu Dynamax mekaniği sadece son iki jenerasyonun özel sistemlerini rafine etmenin de ötesinde hikâyede de önemli yer kaplıyor. Bir yandan şampiyonluğa giden yolu tırmanırken bir yandan da oyunun başında bize RotomDex'imizi veren Profesör Magnolia'nın torunu Sonia'yla birlikte kadim çağlardan beri süregelen bu gizemli Galar fenomenini araştırıyoruz. Her yeni ipucu bizi The Darkest Day (hayır, Brexit referandumunun gerçekleştiği günle alakası yok) olarak anılan olaya ve kılıç ile kalkan kuşanmış iki kahramanın efsanesini aydınlatmaya daha da yaklaştırıyor.

Böyle ciddi duran hikâyenin yanında yine klasik *Pokémon* absürtlüğü de tam gaz devam ediyor. Siz çalıların arasına saklanmış Rookidee'yi yakalamaya çalışırken yanlışlıkla göz göze geldiğiniz doktorun biri "Bakalım pokémon'ların yeterince sağlıklı mı?" diye dövüş teklifi atıyor falan…

Bitti mi sandınız?

Şampiyon oldunuz diye oyun bitti mi sandınız? Yoo, o kadar kolay değil! Hikâyede ucunun bağlanması gereken bazı konular ve hatta daha yeni açılan bazı özellikler sizi bekliyor. İşte şampiyonluk sonrasında yapabileceğiniz şeylerden bazıları:

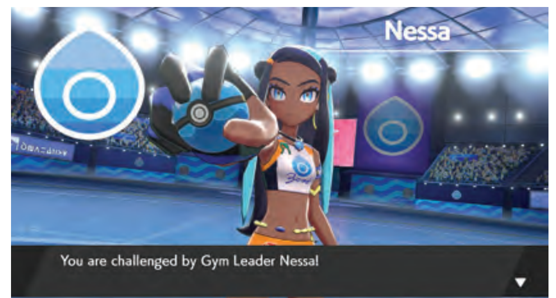
- Oyun bittikten sonra kaydınıza devam etme seçeneğini kullandığınızda Profesör Magnolia'dan Master Ball'u alabiliyorsunuz.
- Hop'un evine uğrayıp Leon'un odasına girin. Yerde sizi Gigantamax dönüşümü geçirebilen bir Charmander bekliyor olacak!
- Şampiyonluk sonrası hikâyeniz devam ediyor! Slumbering Weald'deki sunağa gittiğinizde gelişen olaylar sonucunda Galar'ın dört bir yanında ortaya çıkan Dynamax pokémon'larıyla savaşmanız gerekecek. Bu görev dizisinin en sonundaysa versiyonunuza bağlı olarak Zacian ya da Zamazenta'yı yakalayabileceksiniz.
- Yine bitmedi. Eğer PvP'ye girmeyi düşünüyorsanız Wyndon'daki yeni Battle Tower'da pokémon'larınıza "ince ayar" çekmek için gereken her şeyi bulacaksınız. Aynı zamanda bu kuledeki savaşlar oyunun normalindekilerden daha zorlu. Takımlar üçer pokémon'dan oluşuyor ve seviyeler de 50'ye sabitlenmiş durumda.
- Turnuva maçlarını baştan, tekrar tekrar istediğiniz kadar yapabilirsiniz (güzel tecrübe puanı ve para kazandırıyorlar).
- Battle Tower'da en soldaki eğitmenle konuşursanız size Type: Null adındaki pokémon'u verecek.
- Tekli ya da çiftli dövüşlerde altı tane zafer kazandığınızda pokémon'larınızın IV değerlerini notlandırma özelliğini açabiliyorsunuz.



Dynamax üç tur sürse de ortalığı dağıtmaya yetiyor da artıyor bile.



Wild Area'dan ulaşabileceğiniz raid savaşları nadir ve güçlü pokémon elde etmek için biçilmiş kaftan.



Şampiyonada yarışmadığınız zamanları genellikle Sonia'yla birlikte Galar'ın geçmişini araştırarak geçiriyorsunuz.



Buna rağmen oyundaki rakiplerimizin karakter gelişimleri ve hikâyeleri çok ilginç şekilde bir *Pokémon* oyunundan beklenmeyecek derinliğe ulaşıyor sonlara doğru. Bilhassa Hop başta olmak üzere Bede ve Marnie gibi rakiplerimizin hikâyelerini büyük merakla takip ettim. Hikâyenin başında çok tek boyutlu ve düz karakterler olsalar da beni olumlu anlamda şaşırtmayı başardıklarını söyleyebilirim.

Böyle pisi olmaz olsun!

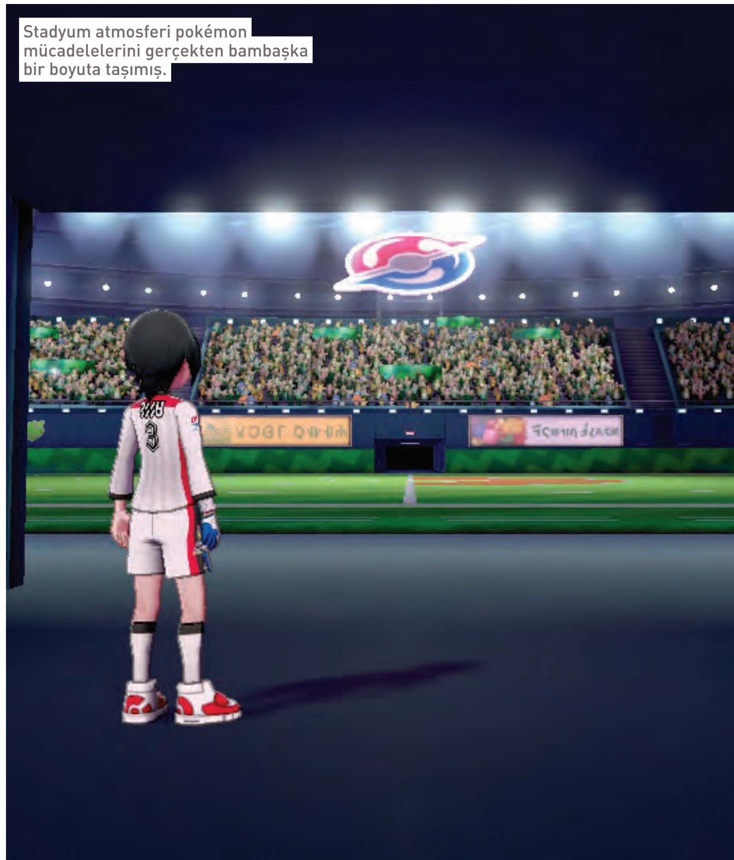
Serinin bence en tatlı yeniliklerinden biri olan ve ilk defa *Sun/Moon*'da karşımıza çıkan "bölgesel formlar" Galar'ı da şenlendirmekten geri kalmıyor. Bildiğimiz pokémon'ların farklı tür ve görselliğe sahip bu versiyonlarının kattığı tat bir başka hakikaten. Mesela Ponyta'nın alev alev yelesi gitmiş, yerine böyle ışıl ışıl pofidik bir tasarım gelmiş. "Kesin Fairy bu!" diye atlıyorsunuz... ama tabii ki yine bir *Pokémon* klasiği olarak bariz olan tür değil, alakasız başka bir tanesi çıkıyor. Ponyta'nın durumunda Psychic türü oluyor bu. Eh, elma çekirdeğinden "ejderha" diye bahsedilip de Charizard hâlâ ejderha türü kabul edilmeyince başka türlüsünü beklememek gerekirdi zaten. Alola formlarından farklı olarak Galarian formlarında bildiğimizden farklı evrimlere geçme durumu eklenmiş. Her an sakalından bir sivri bir nesne çekip sizi tenhada bıçaklayacakmış gibi duran Meowth, "Viking pokémon'u" olarak geçen Perrserker'a dönüşüyor mesela Persian yerine (Utanmasa Circhester'ı da yağmalayacak hayta!). Yine de açıkçası daha çok ve popüler pokémon'un farklı, Galarian formunu görmek isterdim. Lakin şu noktada kimisini sadece görebildiğimize bile şükretmemiz gerekiyor sanırım.

Bu da bizi tatsız konulardan birine getiriyor: Oyunda National Dex yok ne yazık ki. Galar Dex toplamda bütün 890 pokémon'dan seçmece 400 tanesini barındırıyor ve bunlar dışındakileri Galar'a hiçbir şekilde getiremiyorsunuz. Üstelik dışarıda bırakılan bu 490 tanenin içinde çok popüler Bulbasaur, Squirtle gibi tonla pokémon da var. Bir yandan yeni eklenen 81 pokémon'a şans tanınması açısından güzel bir karar ancak yine de hiç hoş olmayan bir kısıtlama -zira aralarında gerçekten çok iyi tasarımlı olanlar var (Yamper direkt favorilerim arasına hızlı giriş yaptı mesela). En azından şampiyonluğu aldıktan ya da yeni yılda Pokémon Home servisi açıldıktan sonra bu kısıtlama kalksa herkesi çok daha memnun ederdi.

Kısıtlamalar bu kadarla da kalmamış: Global Trade System yerini Link Trade'e bırakmış, ki attan inip kötürüm eşeğe binmekle eşdeğer bir karar olmuş bu. GTS'de aradığınız özelliklerdeki bir pokémon'a karşılık çeşitli kriterler belirleyip kolaylıkla takas yapabiliyordunuz. Link Trade'de aradığınızı bulma ihtimaliniz neredeyse imkânsız, çünkü karşınızdaki kişiyi bizzat tanımıyorsanız iletişim kurabilmenizin doğru düzgün bir yolu yok gibi. Neyse ki Wonder Trade yeni ismiyle (Surprise Trade) hâlâ yerinde. Şanslıysanız elinizdeki eksikleri belki oradan tamamlayabilirsiniz. En azından Pokédex'in yeni tasarımı çok şık olmuş ve size yakınlarda yakalamadığınız pokémon'lar konusunda çok güzel bilgilendirme yapıyor.

GTS oyunun PokéDex ekonomisinde kapanmaz bir yara açmış olabilir ama en azından Wild Area yaranıza birazcık merhem olabilecek bir yenilik. Oyunun en büyük yeniliklerinden biri olan Wild Area gerçekten devasa boyutlarda, dinamik ve her türden pokémon'un kol gezdiği bir bölge. Buraya oyunun hemen başlarında yolunuz düşse de *Pokémon GO*'yu andıran raid'leri ve partinizi yamultabilecek güçte vahşi yaşamıyla muhtemelen şampiyonluğa yakın dönmek isteyebileceğiniz bir bölge. Buradaki pokémon'lar gerçekten çok çeşitli ve daha önce vahşi doğada hiç bulunmayan Gyarados, Gengar, Espeon vb. bazı türleri burada gezerken

Pikachu'yla olan dostluğumuz sona erdi. Bundan sonra yeni favori elektrik pokémon'um kesinlikle Yamper!



Stadyum atmosferi pokémon mücadelelerini gerçekten bambaşka bir boyuta taşımış.

SWORD VS. SHIELD

Her Pokémon oyununda olduğu gibi bunda da yine versiyonlara özel pokémon'lar var. Eğer hangi versiyonu seçeceğiniz konusunda kafanızda soru işaretleri varsa hangisinde ne var diye şöyle hızlıca özetleyeyim dedim o yüzden:

SWORD ÖZEL POKÉMON'LAR

Deino, Zweilous, Hydreigon
Jangmo-o, Hakamo-o, Kommo-o
Galarian Farfetch'd, Sirfetch'd
Turtonator
Mawile
Gothita, Gothorita, Gothitelle
Rufflet, Braviary
Sawk
Seedot, Nuzleaf, Shiftry
Swirlix, Slurpuff
Scraggy, Scrafty
Solrock
Passimian
Basculin (kırmızı çizgili)
Darumaka, Darmanitan
Flapple
Stonjourner
Indeedee (erkek)
Zacian (efsanevi)

SWORD ÖZEL GYM'LER

Dövüş tipi gym lideri, Bea
Kaya tipi gym lideri, Gordie

SHIELD ÖZEL POKÉMON'LAR

Larvitar, Pupitar, Tyranitar
Goomy, Sliggoo, Goodra
Galarian Ponyta, Rapidash
Drampa
Sableye
Solosis, Duosion, Reuniclus
Vullaby, Mandibuzz
Throh
Lotad, Lombre, Ludicolo
Spritzee, Aromatisse
Croagunk, Toxicroak
Lunatone
Oranguru
Basculin (mavi çizgili)
Corsola, Cursola
Appletun
Eiscue
Indeedee (dişi)
Zamazenta (efsanevi)

SHIELD ÖZEL GYM'LER

Hayalet tipi gym lideri, Allister
Buz tipi gym lideri, Melony

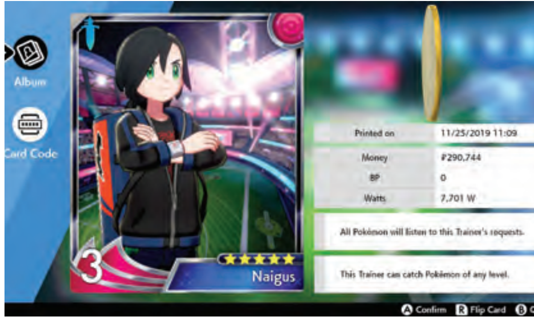




Eğitmen avatarınıza çeşitli pozlar verdirip bastırdığınız kartları millete dağıtmayı unutmayın!








Taraflardan biri Dynamax kullanınca dövüşlerin seyri çok değişiyor.

bulmak, dahası yakalamak mümkün. Raid'lerdeyse bulması daha zor ya da daha güçlü ve mükemmel özelliklere sahip varyasyonlar çıkıyor genelde. Şanslıysanız belki Gigantamax'a dönüşebilenlerden bile çıkabilir bahtınıza. Yalnız raid gruplarını doldurmakta biraz zorlandım doğrusu, ya online oynayan kişi sayısı çok azdı ya da ben kötü bir zamana denk geldim; grubumu sıklıkla NPC karakterlerle doldurmak zorunda kaldım bu yüzden.

Ha, bu arada pokémon yakalama kısmını geçmeden... Açıkçası *Let's Go*'lardan sonra eski rastgele çıkan vahşi pokémon sistemine geri dönmekten çok endişelenmiştim ama *Let's Go*'lardaki sistem aynen korunmuş. Vahşi pokémon'ları etrafta dolanırken görebiliyorsunuz, göremeseniz bile üzerinize aniden atlayan rastgele pokémon'lar çok daha nadir oluyor. Kiminle dövüşüp kiminle dövüşmeyeceğinizi de çok rahatlıkla seçebiliyorsunuz bu sayede.

Wild Area'nın bu kadar geniş olması ve ağzına kadar tehlikeyle dolu olması bir yandan partinizi fazlasıyla yıpratıyor tabii. Onun da çözümü yeni "kamp" sistemiyle gelmiş. Neredeyse istediğiniz her yerde kamp kurabiliyor, hatta arada başka oyuncuların yarattığı kampları ziyaret edebiliyorsunuz. Bu kampta pokémon'larınızla oynayıp sizinle olan bağlarını geliştirebiliyor ya da onlara yemek pişirebiliyorsunuz. Toplamda 150 civarında körili yemek tarifi var. Siz onlara yemek yaptıkça sağlıkları falan da arttığından PokéCenter'a uğramadan vahşi hayata ayak uydurabiliyorsunuz rahatlıkla.

Şöyle bir eldekileri tartınca aslında hiç de fena bir tecrübe sunmuyor *Sword* ve *Shield*. Özellikle de seriye uzun süre ara vermişseniz ya da yeni başlıyorsanız muhtemelen oyunun eksi hanesindeki çoğu şeyi rahatlıkla göz ardı edebilirsiniz. Ama uzun süreli bir *Pokémon* takipçisiyseniz artık 20 küsur yıllık formül yaşını fazlasıyla belli ediyor. Game Freak bir şekilde aksayan kısımları değiştirerek ya da yamayarak bunca zamandır idare edebilmiş olsa da serinin çok daha köklü ve büyük değişikliklere ihtiyaç duyduğu aşikâr. Aşina gözler nerede ucuza kaçıldığını, nerede tembelce dizayn tercihleri yapıldığını çok rahat tespit edebiliyor zira ve ne yazık ki şahsen tespit ettiğim noktalar da hiç de az buz değil. Umarım Game Freak kolaya kaçıp seneye karşımıza *Ultra Sword / Shield*'le çıkmak yerine artık 20 senelik kalıbı iyice kırıp daha devrimsel yenilikler dener.



- Galar keşfetmesi çok keyifli bir bölge
- Dynamax ve Gym dövüşleri gerçekten keyifli ve göz alıcı
- Hikâye ve karakter gelişimleri zaman zaman bir Pokémon oyunundan beklenmeyecek kadar derinleşiyor
- Wild Area ve raid'ler oynanışa çeşitlilik katmış
- Rekabetçi taraf için pokémon yetiştirmek adına güzel yenilikler eklenmiş
- Yeni pokémon tasarımları genel olarak gayet güzel...

- ...ancak "hepsini yakalayamamak" çok büyük bir sıkıntı
- 20 küsur sene önceki formül artık yaşını gösteriyor
- Hikâye kısmındaki savaşlar fazla kolay
- Çoğu yerde çok tembelce tasarım kararları alındığı kendini çok belli ediyor
- Oyun (özellikle Wild Area'da) performans sıkıntıları çekiyor

7



Son Karar

Çok akıllı ama dersine çalışmıyor! Daha çok çalışması ve gayret göstermesi lazım. Yine de günün sonunda eğlendiriyor, o da bir gerçek.

TÜR: RYO | **YAPIM:** Game Freak | **DAĞITIM:** Nintendo, CD Media | **KUTULU FİYATI:** 439 TL
DİJİTAL İNDİRME: 60 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** pokemon.fandom.com

FOOTBALL MANAGER 2020

Sakin ve hırslı orta sahalar

NOYAN AKATLI

Geçtiğimiz yıldan beri Avrupa'da İngiltere Birinci Ligi ve ülkemizde Galatasaray'ın altyapı maçlarını izliyorum futbol hafta sonlarında. Büyük takımlarımızda yılda 2-3 milyon Euro garanti ücretle "oynarmış" gibi yapan; ülkemize, daha da önemlisi spor ruhuna "yabancı" arkadaşların elleri bellerinde, teknik beceriden uzak, vurdumduymaz hareketlerinden sıkıldığımda, bu topraklarda doğma büyüme gençlerimizin mücadele ve kendilerini geliştirme isteği, İngiltere'de yüksek tempolu ve göze hoş gelen oyun, futbol izleme açlığımı gideriyor bir nebze. Türkiye'de maçların mutlaka 4-5 dakika geç başlaması, zeminlerin bozuk olması, topun oyunda kaldığı sürelerin Avrupa ortalamalarının çok altına düşmesi, her şey mükemmelmiş gibi sadece hakem hatalarına odaklanma gibi sorunların yanı sıra, birçok başka konuda olduğu gibi ciddi bir eğitim eksikliğinin acısı da hissediliyor.

"Kloppdıola" değilim ama Marco Silva'dan iyiyim

Son 4-5 yılın, Zidane'la beraber başarılı teknik adamları Jürgen Klopp ve Guardiola'ya göndermeler yaparak girelim bu yılki teknik direktörlük maceramıza. Bu yıl takım seçmem zor olmadı, işsiz başlamayı ikinci veya üçüncü oynanışa bırakarak, Liverpool'un mavi renkli ezeli rakibi Everton'ı seçerek başladım. Oyun piyasaya çıktığı hafta, ülkesinin liginde 17. sırada bulunan Everton'ın, iyi bir teknik direktörle en azından 7. sıraya yerleşebileceği şeklinde bir iddiam vardı ve bu iddiayı risksiz şekilde kanıtlayabileceğim platform da *FM 20*'ydi tabii. Bu yılki özelliklerden Kulüp Vizyonu'nda, lig sıralaması hedefi UEFA Ligi'ne katılabilmek, futbol düzeyi hedefiyse "göze hoş gelen futbol oynamak" şeklinde belirdi oyun ekranımda. Genel olarak yönetimle etkileşim daha canlı, anlamlı hale gelmiş bu yılki sürümde. Transferlerde fazla bir etkinliğim olmadı, Everton oyun sezonu başlamadan hemen önce pahalı futbolcu satın alma işlemlerinin büyük kısmını bitirdiği ve bütçede 10-15 milyon euro gibi 2010'lar-2020'ler endüstriyel futbol pazarında düşük sayılan bir meblağ kaldığı için, gelecek vaat eden birkaç genç sporcu kiralama yoluna gittim.

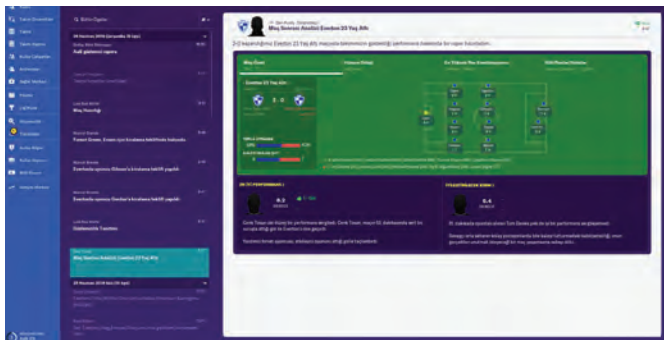
Yardımcı antrenörün kadar iyi olabilirsin

Yardımcı antrenörler için ayrı bir paragraf açmak gerek: Bu yıl kadroya uyumlu taktik ve sistem belirlemede, fiziksel bakımdan uygun ilk 11 seçme gibi ciddi konularda akla, mantığa uygun önerilerle gelip teknik direktörümüzün iş yükünü epey bir hafifletiyorlar. Yönetimle şöyle bir sorunla karşılaştım yalnız: Yardımcı antrenör, oyuncu izleyicisi, spor bilimcisi, fizyoterapist gibi branşlarda teknik ekibe takviye yapma önerilerini kabul etmeme rağmen, yeni eleman alımlarının çoğu yönetim tarafından reddedildi. "Bütçe yetersiz" gerekçesiyle, tahmin edeceğiniz gibi. Oyun içinde değerli dakikalar boşa gitti; yedek futbolcu transferlerine ayırabilirdim o süreyi. Transferlerdeyse gelişime açık genç bir savunma oyuncusunu kiralamayı başardım, diğer masraflı sayılabilecek transfer tekliflerim kabul görmedi tabii. Bir sonraki sezon başında, yaşı ilerlemeye başlayan bir-iki oyuncuyu elden çıkarıp yeni transferlere bakılabilir, her sürümde olduğu gibi araştırma ve biraz da pazarlık çabası, inat, doğru planlama gerektiren bir iş olmuş transferler. Yeşil sahalarda da olduğu gibi, makul ücretli kiralıklarla idare etmek mantıklı görünüyor maddi sorunları olan birçok kulüp için.

Everton'daki performansıma şöyle bir bakalım: Henüz üçüncü günü, 23 yaş altı takımıyla yapılan deneme maçında ilk golü Cenk Tosun'un kaydetmesi, iddiamda haklı olduğumun kanıtlarının habercisi gibiydi âdeta. Hollanda milli takımı



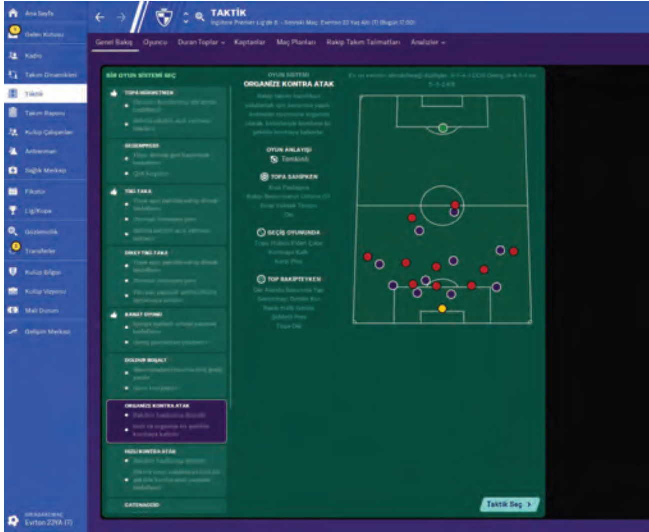
10. saniye dolduğunda Cenk Tosun golü attı, hazırlık maçı da olsa anlamlı bir mesaj.



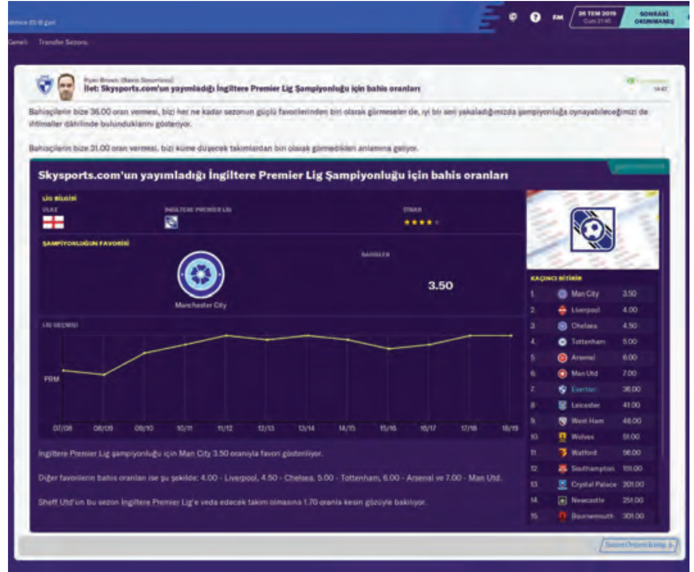


Benim teknik direktörün La Casa de Papel dizisini sevdiği şeklinde söylentiler var.





Oyun sistemlerinden "organize kontratak" kulağa cazip gelse de, her kadro yapısına uygun değil.



İPUCU

Önerilerim daha çok oyun dışından olacak: Öncelikle, internet üzerinden futbol kuralları kitapçığını okumanızı tavsiye edeceğim. Saha boyutlarını, topun ağırlığını dahi bilmeden futbol uzmancılığı oynamaktan iyidir kuralları okumak. Benim Adım Salah, yakın dönemin yıldızı Salah'la ilgili, okumaya değer. Efsane futbol insanı Johan Cruyff'un yazdığı Benim Oyunum da insanın vizyonunu genişletmesi açısından faydalı bir kitap. Oyundaysa genel tavsiyem; maliyeti düşük ve özellikle Çalışkanlık, Takım Oyunu gibi zihinsel becerileri yüksek, genç sporcuları kadronuza katarak, ekstra antrenmanlarla geliştirmenizi önerebilirim. Pahalı transferler sakatlıklar nedeniyle riskli, nadiren pahalı oyuncu almalısınız. Bir de kafa karışıklığı olmasın; iOS ve Android sürümleri Football Manager 2020 Mobile adıyla çıktı, not olarak ekleyeyim.

Yerinde küçük küçük eklemelerle FM, takipçilerini tavlamayı yine başarıyor.

forması giymiş deneyimli kaleci Stekelenburg'un transferinden alınan bonservis bedeliyse yönetimi memnun etmedi, Arap kulüplerinden daha fazla gelir elde etmeyi umuyorlardı herhalde. Yardımcı antrenörün önerisiyle 4-4-2 dizilişi, dengeli şekilde kanat oyunu, hazırlık maçlarında başarılı oldu, takımın taktiğe olan yatkınlığı arttı, hemen "yeni taktikler denemeliyiz, elimizde bir B planı olmalı" uyarısı geldi tabii yardımcılardan. "Dikine tiki taka" veya "organize kontratak" gibi birbirinden tamamen farklı sistemleri denemem gerekti. Kadroya yüksek oranlarda uygun olmasa da, biraz macera aranabilir taktik konusunda, en azından hazırlık maçlarında.

Yeni özelliklerden "oyuncu gelişim merkezi" de gayet iyi çalışıyor, antrenman performansları, gelişmeye açık gençlerin artıları eksileri gibi ayrıntılar tek bir pencereden ulaşılabilecek konumda, düşük maliyetlerle genç futbolcu transfer edebiliyor veya benim futbolda en sevdiğim iş olan, kendi genç takımınızdan yetişen oyuncuların teknik, zihinsel veya fiziksel becerilerini ekstra antrenmanlarla geliştirebiliyorsunuz. Bu sürümde dikkatimi çeken, takım ve kişisel antrenmanların daha hızlı ve verimli şekilde sonuç verip etki göstermesi. "Sporda başarının temeli, disiplinli ve kararlılıkla çalışmaktır" sözüne inanan sanal teknik direktörler için faydalı bir özellik olmuş.

İletişimin önemi

Uzun yıllardır tam olarak halledilemeyen, istenilen düzeye gelmesi biraz da zor gözüken bir konuysa basın toplantıları ve futbolcularla bire bir görüşmeler. Her sürümde, ne kadar seçenek eklense de, bir süre sonra aynı sorulara, sorunlara aynı sözleri söylerken buluyorsunuz kendinizi. Maç öncesi konuşmalarda, futbolcunun yapısına göre dikkatli veya hırslı cümleler sarf etmek farklı etkilere yol açıyor tabii gene, o özellik korunmuş. Bu sürümde eklenen bir özellik, sezon başlarında futbolcularla tek tek konuşup oyun sürelerini belirlemek olmuş. Everton'da, Dünya Kupası'nın korner kafa golcüsü Yerry Mina'yı ilk 11 Oyuncusu'ndan Kadro Oyuncusu'na düşürünce beklenmedik seviyede bir kriz yaşandı ilginç bir şekilde.

Disiplin yönetmeliğinin önceden belirlenip kaptanlara iletilmesi, kulüp vizyonuna uygun olmayan transferlerin yönetime takılması, neredeyse attığınız her adımda yönetim kurulunun soluğunu zaten stresli olan ensenizde hissetmeniz, sakatlıkların ve üç boyutlu maç ekranının biraz daha gerçekçi hale gelmesi gibi ayrıntılar da gelişme gösteren genç futbolcu sevinci yaratıyor biz sanal teknik direktörlerde.

Birkaç sözcükle özetleyecek olursak, *Football Manager* serisi, kalabalık ve tutkulu oyuncu kitlesini bünyesinde tutmayı, küstürmemeyi başarıyor bu yıl da. Bu yılki sürümde daha önce deneyip yarım bıraktığım, hedefi kendim koyduğum bir "meydan okuma"yı da tamamlayabilirim, işsiz ve orta düzey bir antrenör olarak başlayıp, tam 5 sezon sonra nerelerde olacağım bakalım...

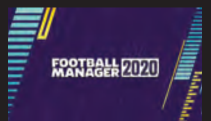


- Oyun ayarları ve ayrıntı düzeyi farklı kesimleri tatmin etme kapasitesinde
- Kulüp vizyonu, oyuncu gelişim merkezi, disiplin yönetmeliği, oyuncu süreleri gibi yenilikler renk katmayı başarmış
- Bağımlılık yapan oynanış
- Yardımcı antrenörler gerçekten yardımcı olabiliyorlar

–

- Üç boyutlu maç ekranında halen tuhaflıklar mevcut
- Kısayol tuşları biraz karmaşık

8



Son Karar

Ayrıntı düzeyi, oynanabilirliği yeterli durumda bir yapım olmuş 2020 sürümü.

TÜR: Spor | **YAPIM:** Sports Interactive | **DAĞITIM:** Sega | **DİJİTAL İNDİRME:** 160 TL (Playstore), 179 TL (Steam)
YAŞ SINIRI: 3+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-146-fm

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES TOKYO 2020

Olimpiyatlar öncesi partileyen sporcular yorgun düştü

ENGİN VURAL

Tokyo önümüzdeki yıl Olimpiyatlara ev sahipliği yapacak malumunuz. *Mario* ve *Sonic* ekibinin olimpiyat ziyaretleri de artık gelenekselleşti.

Mario ve Sonic, Tokyo 64'e ışınlanırsa

Hikâye modu Dr. Eggman ile Bowser'ın hain planları sonucunda Mario ve Sonic'in kendilerini Tokyo 64 adında ve adını aldığı olimpiyatları konu edinen bir retro konsol oyununun içinde bulmalarıyla başlıyor. Dr. Egmman ve Bowser da onlarla birlikte oyunun içine hapsolmuş durumdalar. Bir yandan Luigi günümüz olimpiyatlarında mücadele edip ekibi toplamaya ve Mario ile Sonic'e yardım etmenin bir yolunu bulmaya çalışırken bir yandan da Mario ve Sonic ezeli düşmanlarını 64 Tokyo oyunlarında alt edip hapsoldukları oyundan kurtulmaya çalışıyorlar.

Onlarca kategoriden birisini seçip tek kişi veya arkadaşlarınızla mücadeleye dalabildiğiniz çeşitli modlar mevcut. İster 100 metre koşalım, ister masa tenisi veya badminton oynayalım, ister okçulukta şansımızı deneyelim, ister atıcılıkta yanı başınızdaki biriyle mücadele etmenin tadı başka. Tabii dilerseniz ekip olup rakiplerinize karşı da mücadele edebilirsiniz, bu da gayet keyifli.

Oyununuzu Retro mu alırdınız Dream mi?

Sadece hikâye modunda değil diğer oyun modları için de retro mücadeleler bulunuyor. Tokyo 1964 temalı bu oyunların bazıları (100m gibi) Tokyo 2020 oyunlarıyla ortak, bazılarıysa farklı (judo ve voleybol gibi). Bir de fantastik yapıdaki Dream versiyonu hazırlanmış 3 oyun için, bunlar Racing, Shooting ve Karate.


Tesisat vanası sıka sıka yaptım bu kasları!!

Hitap edeceği kitle düşünülerek olabildiğince kolay tasarlanmış oyunlar, dolayısıyla alışmakta bir sorun yaşanmıyor. Dolayısıyla sizi ziyarete gelmiş bir arkadaşınızın eline joy-con'u tutuşturup hemen mücadeleye atılabiliyorsunuz, tecrübeyle sabit.

Mücadelelerde yapılacak şey ya belirli tuşlara hızlı hızlı basmak ya da doğru tuşa doğru zamanda basmak. Bir de doğru hamleleri yapıp yeterince enerji biriktirdiğinizde yapabildiğiniz süper hareketler var, bu süper güçler de tek tuşla aktifleştirilebiliyor. Kano yarışları gibi kısımlarda senkronizasyon önem kazanırken okçulukta alacağınız puanı hedefe ne ölçüde başarılı odaklanabildiğiniz belirliyor. Yüzme ve jimnastik gibi yarışlar biraz daha karmaşıkken futbol gibi bazı oyunlar daha basit kalıyor. Joy-con'un hareket algılayıcı özelliğinin kullanılabildiğini de eklemiş olayım. Masa tenisi, badminton gibi oyunlar oynarken dilerseniz bu şekilde kullanmayı tercih edebilirsiniz; disk fırlatmadaysa bu tip kullanım zaruri hale geliyor.

Görsel yönü, karakterlerimiz her zamanki gibi sevimli, bazı özel kostümleriyle daha sevimli veya daha komik hale gelebiliyorlar. Mario ve Sonic oyunlarından tanıdığımız 20 karakter bulunuyor.

Oyun sürelerinin kısalığı bence can sıkan tek kısım. Toparlarsak; öyle büyük bir eksisi yok belki ama büyük bir artısı da yok. Parti oyunu olarak keyifli. Bununla birlikte çok daha iyi parti oyunları olduğunu da belirtmeliyim.



- Bol içerik sunuyor, herkese hitap eden bir şeyler bulunabilir
- Oyunların 'Retro' ve 'Dream' versiyonları da güzel



- Oyunlar kısa, tadımlık kalıyor
- Hikâye modu pek kuvvetli sayılmaz

7



Son Karar

Eğlenceli bir parti oyunu arayanlar, bir de Olimpiyat temalı olsun isteyenlere hitap ediyor. Ama türünün en iyisi olmadığını da not etmek gerek.





TÜR: Spor | **YAPIM:** Sega | **DAĞITIM:** Sega, CD Media | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 $ (Nintendo eShop)
DAHASI İÇİN: sonic.fandom.com

TERMINATOR: RESISTANCE

I'm bak

M. İHSAN TATARİ

Vasat grafiklerine ve ufak tefek hatalarına rağmen *Fallout: New Vegas* gibi sizi ekranın başına kilitleyen bir oyunun ismini telaffuz etmek istedim incelemeye girerken. Ama ne yapayım? *Terminator: Resistance*'ı anlatmanın en kolay yolu onu *New Vegas*'la aynı kefeye koymak. Çünkü yaşattıkları his ve sundukları deneyim neredeyse aynı.

Hüküm Günü'ne hoş geldiniz

Terminator: Resistance birinci ve ikinci filmlerde çok kısa bir anlığına gördüğümüz o karanlık gelecekte, Skynet'in büyük saldırısı sonucu harabeye dönmüş olan dünyada geçiyor. Binalar yıkık, şehirler harap... Terminator orduları günbegün ilerleyişini sürdürerek karşılarına çıkan tüm insanları yok ediyorlar. Onların karşısındaysa John Connor'ın önderliğindeki bir avuç direniş askeri duruyor sadece. İşte bizde o askerlerden birini, önemsiz bir er olan Jacob Rivers'ı yönetiyoruz.

Oyuna başlar başlamaz ilk fark edeceğiniz şey grafiklerinin çok ama çok eski göründüğü. Son derece sönük bir ana menü, zayıf kaplamalar, *TES IV: Oblivion*'dan kalma yüz animasyonları ve daha neler neler... Ama inanın, ilk 10-15 dakikadan sonra bunların hepsini unutuveriyorsunuz. Çünkü karşımızda basit bir FPS yok. Tam aksine RYO öğeleriyle yoğrulmuş, diyalog seçenekleri olan, seçimlerimizin sonuca etki ettiği güzel bir karışım bu. Oyun açık dünya değil; onun yerine irili ufaklı haritalarda dolaşarak görevlerimizi yerine getirmeye çalışıyoruz. Her haritada bazı yan görevler de bulunuyor ve bunları başardığımız takdirde direniş üssündeki yoldaşlarımızla aramız daha sıkı fıkı hâle geliyor. Bu da oyunun sonuna direkt olarak etki ediyor. Bazı görevleri tamamlamanın iki-üç farklı yolu da var.

Yoldaşlarımız demişken, oyunda direkt olarak etkileşime girebildiğimiz beş-altı yan karakter var. Onları ekibimize katıp birlikte çatışmalara giremiyoruz ama her biri çok başarılı bir şekilde yazılmış. Yan karakterlerle konuşmak, kendilerini daha yakından tanımak insana büyük bir keyif veriyor. Onları cidden önemsemeye başlıyorsunuz. Hatta *The Witcher 2*'yi aratmayan cinsten, iki se... ııı... "romantizm" sahnesi bile var.

Fallout: New Vegas esintileri

Oyunda bir yetenek ağacının yanı sıra tıpkı *New Vegas*'takine benzer bir kilit açma (lockpick) sistemi, bilgisayarları ve taretleri hack'leme imkânı ve bir zanaat (crafting) sistemi de bulunuyor. Ek olarak, yine *New Vegas*'taki gibi her kutuda, her depoda, her kapalı odada toplayabileceğiniz onlarca malzeme, mermi ve sağlık paketi var. Mermilerin dozunu biraz fazla kaçırdıklarını itiraf etmem gerek. Ama eğer siz de benim gibiyseniz her köşeyi karış karış arayacağınızdan, her kilitli kapıyı açacağınızdan ve bundan büyük bir keyif alacağınızdan hiç şüphem yok. Kısacası evet, karşımızda buram buram, enfes bir Wasteland atmosferi var. Tek farkı içinin mutantlarla ve yağmacılarla değil de Terminator'lerle ve çeşitli androidlerle dolu olması.

Oyunun sevdiğim bir diğer yanı da kıyametin 1997 yılında koptuğu havasını çok iyi vermesi. Yıkık binalar, döküntü arabalar falan hep o yılın izlerini yansıtıyor. Bir başka güzel ayrıntı da zaman zaman filmlerdeki meşhur sahnelere ufak göndermelerde bulunması. Oyun boyunca çalan Terminator 2'nin müzikleriyse sizi inanılmaz havaya sokuyor. Tüm silah ve robotların filmden birebir alınması da bir diğer artı.

Eksilerine gelirsek. Normal zorluk seviyesi aşırı kolay, o yüzden en azından Zor'da oynamanızı tavsiye ederim. Yapay zekâ da pek parlak değil ve biraz uzaklaştınız mı sizi takip etmeyi bırakıyorlar. Hâlbuki Terminator dediğin sonuna kadar avını kovalamalı. Son olarak T-800'lere arkadan gizlice yaklaşıp elektrikli bir bıçakla kısa devre yaptırma, yani "sneak-kill" mekaniği bu oyuna hiç uymamış. Ama bunların haricinde her dakikasından büyük keyif aldığım bir oyun oldu *Resistance*. Yeter ki düşük bütçeli bir yapım olduğunu unutmayın.



- Muazzam bir Terminatör atmosferi
- İlk iki filme göndermeler
- Terminator 2 müzikleri
- RYO ve zanaat mekanikleri
- Ekip arkadaşlarıyla konuşmak keyifli



- Grafikler epey eski
- Yapay zekâ pek parlak değil

8



Son Karar

Terminator seviyorsanız kaçmaz.



Bu bakışı hak edecek ne yaptım ki ben sana şimdi?!



TÜR: FPS | **YAPIM:** Teyon | **DAĞITIM:** Reef Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 170 TL (XBL), 199 TL (Steam), 259 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** terminator.fandom.com

win ps4 one

Kapak



RED DEAD REDEMPTION II

Toplum medeniyet tarafından ezilirken

YASİN İLGÜN

Sene 1899, Vahşi Batı yerini hızla büyümekte olan medeniyete ve sanayileşmeye bırakıyor. Kovboylar, kanunsuzlar, silahşorlar yavaş yavaş çağ dışı kalıyor. Yasa ve devletçilik artık batının iliklerine kadar işlemiş durumda ve Dutch van der Linde'nin çetesi bu geçiş dönemine karşı direnen son kalelerden biri aslında. Kahramanımız Arthur Morgan'sa Dutch'ın manevi oğlu, tıpkı ilk oyunun kahramanı John Marston gibi...

İlk oyunda adını bolca duyduğumuz, hatta tüm hikâyenin tabanını oluşturan o ünlü van der Linde çetesi ikinci oyunda muazzam bir şekilde işleniyor. Çete dediğime bakmayın, karşımıza aslen bir aile çıkıyor. Bu ailenin de işlemeyen yapıları, kötü çocukları mevcut ama özünde Dutch'ın hayalindeki ütopyanın minik bir parçasını görüyoruz. Özünde bir ideolojisi olan, kanuna, medeniyete karşı çıkan ve özgürlüğünün kısıtlanmasını kabul etmeyen bir topluluk var karşımızda. Gerçi hikâyede ilerledikçe bu düşünce yapısının çeteden ziyade Dutch'a ait olduğunu görüyoruz, kendisi karizmatik bir lider olarak herkesin aklına girmiş durumda. Yoksa akılsız Bill Williamson ne anlar fikirlerden, yarınlardan... van der Linde çetesi kadınıyla, erkeğiyle, yaşam tarzlarıyla ve hayat şartlarıyla en minik detayına kadar harika bir şekilde işlenmiş. Kampta takıldığınız sürelerde cansız ve robotik NPC'ler yerine gerçekten değer verdiğiniz insanlarla etkileşime giriyor gibi hissediyorsunuz. Zaten sürekli bir şeyler oluyor, herkes bir eylem halinde, sizden bağımsız dönen pek çok muhabbet olduğu gibi bu sohbetlere katılmak da mümkün. Tanıdık yüzlere ek olarak daha önce adını sanını duymadığımız fakat akıllardan kolay kolay silinmeyecek yeni dostlar da hayatımıza giriyor. Charles ve Sadie gibi iki dostum olsun, tüm dünyaya borcum olsun.

Çetecilik bazlı aileciliğin son kurşunları

Roger Clark tarafından muazzam bir performansla seslendirilen Arthur Morgan, henüz daha 14 yaşındayken Dutch van der Linde ve çetenin diğer lideri Hosea Matthews'la tanışıyor ve bir nevi onların manevi oğlu oluyor. Kötü bir çocukluk geçiren Arthur, Dutch'ın hayata dair bakış açısını benimsiyor, böylece Van der Linde çetesinin de ilk üyelerinden biri oluyor. Arthur için her şeyden önce sadakat geliyor ve bu sebeple bir zamanlar kardeşi olarak gördüğü John Marston'la arası biraz açık, çünkü John bir dönem çeteden ansızın kaçarcasına ayrılıyor. Arthur'a göre bu ayrılık çeteye bir ihanet olsa da Dutch'ın altın çocuğu John geri döndüğünde hemen affediliyor, herkesin sevgisini kısa sürede geri kazanıyor. John'un ayrılık sebebini duyduğunuzda ona karşı hisleriniz biraz değişebilir, uyarmadı demeyin.

İstediğiniz çözünürlükte sabit 60 fps sunacak kombinasyonu bulmak zaman alabiliyor, neyse ki her seçeneğin bir de ince ayarı var.

Arthur Morgan'ın oyundaki karakteri aslında oyuncunun aldığı kararlara göre şekilleniyor. Arthur'un nasıl bir insan olduğunu tanımlarken yan görevler de en az ana görevler kadar büyük önem taşıyor. Hatta yan görevlerden bir tanesi var, o kadar vurucu ki bu süreçte aldığınız her kararı oyunun sonuna kadar sırtınızda taşıyacağınızdan eminim.

Arthur'u iyi ya da kötü olarak tanımlayan ana elementse oyundaki şeref sistemi tabii ki. İlk oyundaki şeref sistemi çok daha detaylı bir şekilde oyuncularla





Kızılderililerle sırt sırta savaşmak bir kovboya yepyeni bir bakış açısı sunuyor.



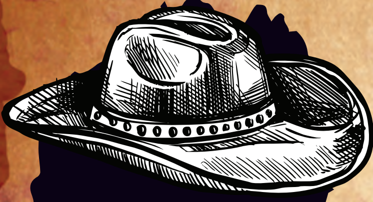
Hızlı seyahat nasıl açılıyor?

Rockstar sağ olsun bizlere muhteşem ve dopdolu bir açık dünya sunmuş olsa da kimi zaman haritada hızlı seyahat etmek istiyorsunuz. Yalan olmasın ben ömrümü DayZ'de oradan oraya koşmaya adadığım için elim hiç hızlı seyahat aramadı ama RDR 2'nin en çok aranan konu başlığı hızlı seyahat.

Oyun aslında bize birkaç farklı hızlı seyahat seçeneği sunuyor. Bunlardan ilki at arabasıyla kasabalara seyahat etmek veya trene binip bir durakta inmek. At arabasına binerken de trene binerken de birkaç dolar cebimizden çıkmak zorunda tabii.

Asıl hızlı seyahat yöntemiyse direkt olarak kampımız üzerinden yapılıyor ancak önce bazı geliştirmeleri yapmamız gerekiyor. Dutch'ın çadırındaki hesap defterine gidip, oradan 220 dolara van der Linde efendinin mekânı geliştiriyoruz, haritayı da 325 dolara açıyoruz. Toplamda 545 dolar harcadıktan sonra kamptan hızlı seyahat etme özelliği açılıyor. Hızlı seyahat etmek için haritaya gidip onunla etkileşime girmek gerekiyor. Harita da kampın lokasyonuna göre ya onun vagonunun arka tarafında ya da odasında oluyor.

Son olarak da bazı görevlerin sonunda 'ortaklarımız', "Benimle kampa dönmek istiyor musun?" diye soruyor. Tahmin edebileceğiniz gibi evet derseniz kampımıza hızlı seyahat ediyoruz.





Red Dead Online oynamaya değer mi?

Hikâyeyi bile oynamadan direkt olarak online'a dalan bir sürü arkadaşım oldu. Tabii çoğu oyunu konsolda bitirdiği için ve bu oyunu klavye+fareyle oynamak istediği için böyle davrandı. Red Dead Online'ın şu anki durumu benim için ne şöyle ne böyle sevgili dostlar. Görev ve başarım sistemi keyifli olsa da karakter oluşturma ekranı oldukça kısıtlı. Eşle dostla bir hayli keyifli olsa da Red Kit misali yalnız bir kovboyum, başımın çaresine bakarım demek zor. Şu an için delilercesine saat harcamalık, yatırım yapmalık bir oyun dünyası yok gibi geliyor bana. FiveM ve diğer modlar geldikçe, özel sunucuların sayısı arttıkça işler değişecektir tabii.

Online tarafı içerik olarak zengin ve sunucularla bağlantınızda sıkıntı olmadığı sürece akıcı bir performans sunuyor. Erken sipariş edenlerdenseniz açılış haftasında yaşanan sıkıntılardan dolayı bir "özür dileriz" paketi sizleri bekliyor.

Online şu aşamada bir hayli keyifli bir tecrübe. Zamanla daha da eğlenceli bir hal alacaktır. Derdiniz sadece online oynamaksa indirim beklemenizde sakınca yok.

buluşuyor. Şerefli bir Arthur oynadığınızda mağazalar şeref puanınıza göre indirim yapıyor, keza "şerefsiz" bir Arthur'sanız bu sefer size atarlı giderli konuşup fiyatları hep yukarıdan çekiyorlar. Şeref durumunuz oyunun son iki bölümünde hikâyenizi büyük oranda etkiliyor ve buna göre hikâyenin sonu da farklılık gösteriyor. Şeref sistemi aynı zamanda Arthur'un diğer çete üyeleriyle arasındaki ilişkileri ve etkileşimleri de etkiliyor. Şeref puanını kasmak ya da düşürmek tamamen oyuncuya kalmış ve birkaç gri karar hariç hangi durumda şeref puanı alacağınız net şekilde kendisini belli ediyor.

PC dünyasının görsel zirvesine hoş geldiniz

Oyunun PC'ye çıkmasıyla birlikte grafikleri de seviye atladı. Çevre efektlerinden bitki örtüsüne, ufak detaylardan gölgelendirmeye ve ışıklandırmaya, keskinliğe ve çözünürlüğe kadar her şey en kötü bir tık daha iyi ve aradaki farkı görmek için eşsiz bir sanatçı olmaya gerek yok. *Red Dead Redemption 2* çıkışı itibariyle PC oyunculuğunda görsel anlamda en üst çıta oldu ve muhtemelen bir süre daha bu tahtta yalnız başına oturacaktır, tıpkı *GTA V* gibi. Gelişen teknoloji sebebiyle zirvede ne kadar kalır söylemesi güç tabii.

Rockstar Games sanırım daha önce benzeri yapılmamış bir grafik ayarı sunuyor, yanılıyor olabilirim, neticede her oyunu oynamıyorum ama benim için bir ilk oldu. Genel grafik ayarında "Düşük, Orta, İyi, Çok İyi, Ultra" yerine "Önce Performans, Performansı Öne Al, Dengeli, Görselliği Öne Al, Önce Görsellik» gibi seçenekler karşımıza çıkıyor. Digital Foundry'nin "Rockstar oyuncuya düz seçenekler sunmak yerine onları eğitmeye çalışıyor" yorumuna katılmamak elde değil. Kaldı ki her bir grafik seçeneğinin ne yaptığı minik bir paragrafla, basit bir dille anlatılmış. Ortalama ya da biraz altında bir sisteminiz varsa deneme yanılma yöntemiyle sizin için ideal performansı bulabilirsiniz. Zaten oyun bize oldukça detaylı bir Benchmark sistemi sunuyor.

PC için çıkış haftası bir hayli sancılı geçse de yama üstüne yama sonrası performans kaybına sebep olan pek çok sorun düzeltildi. Ne yazık ki hâlâ sıkıntı yaşayan küçük bir kitle var ve bu süreç Rockstar'a eksi yazılır. Oyun en başta sorunsuz çalıştıysa geri kalan süreç için endişe etmenize gerek yok, belki bir iki defa çökebilir o kadar. İlk hafta boyunca oyunu hiç açamayanlar, yükleme ekranını geçemeyenler, bölümlerin belirli noktalarında oyunu çökenler ve daha niceleri, saymakla bitmeyen sıkıntılar vardı. Hatta Rockstar'ın resmi destek sayfasında bu problemler için oyuncuların bulduğu çözümler paylaşıldı. Rockstar Launcher inadı yüzünden mağdur olan oyuncu sayısını tahmin edemiyorum bile. Birebir aynı sıkıntılar *GTA V* için de zamanında yaşanmışken hangi akıllı bu çıkış sistemine onay verdi hayret ediyorum. Üstelik oyunla ilgili problemlerin neredeyse tamamının net şekilde Launcher sebebiyle olduğu kesindi. Anti-virüs programları oyunun açılmasını engelliyor, ekran kartınız güncel değilse ya da aşırı güncelse (deneysel sürümler) oyunun açılması yazı-turaya bakıyordu. İşletim sisteminizin güncelliği bile çözümler arasında yer alıyordu. Ben de ilk gün oyunu oynayamayanlar arasındaydım. Her şeyi güncelledikten sonra son çare olarak BIOS'umu güncelledim ve oyun açıldı. BIOS güncellemek her daim riskli bir hareket sevgili dostlar, hiçbir oyun firması sizi donanımınızı riske atacak şeyler yapmaya zorlamamalı. Bu kesinlikle kabul edilebilir bir durum değil. Neyse ki oyun gerçek bir şaheser, yaşadığınız tüm sıkıntıları beş dakika sonra unutuyorsunuz.

Bu görsel şöleni ara sahneler hariç baştan sona birinci tekil kamera açısından oynamak mümkün, ben bazı çatışma anları hariç üçüncü kamerada kalmayı tercih ettim. Rockstar o kadar fazla ince detaya dikkat etmiş ki birinci kamerada tıkılı kalıp bunları kaçırmak istemiyorsunuz. Üstelik oyun bize oldukça geniş kıyafet seçenekleri sunuyor, o kıyafetleri alıp görememek üzücü olur. Birinci tekil kamera çatışma anlarında anlam kazanıyor, gerçekçilik hissi peşinde koşan maceraseverler için bir seçenek olması ve üzerine de iyi çalışılmış olması sevindirici. *GTA V*'e de PC çıkışıyla eklenmişti bu görüş açısı ve oyunu ilk defa oynuyor-

muş gibi hissetmiştim. Rockstar birinci tekil kamera tecrübesi için herhangi bir geliştirme yapmamış, ama en azından geri de gitmemiş.

Bu noktada PC'yle oyuna eklenen yeni fotoğraf modundan bahsetmemek olmaz. F6 tuşuna bastığınızda açılan fotoğraf moduyla inanılmaz kareler yakalamanız mümkün. Belirli bir alan içerisinde kamerayla doya doya hareket edip, çok sayıda filtreye, fotoğraf ayarına erişebiliyorsunuz. Lenslerden pozlamaya, alan derinliğine, zıtlığa kadar pek çok ince ayar seçeneği de mevcut. Oyun bize gerçeküstü bir fotoğrafçılık tecrübesi sunuyor. Bu modda geçirdiğim zaman herhalde toplam süremin dörtte birine tekabül ediyordur.

Yeeeee-haaaa! Eller havaya ortak!

Red Dead Redemption 2'nin çatışma mekaniklerinin gerek ilk oyunun gerekse aynı yapıyı kullanan *GTA V*'in önünde olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Hatta çatışmayı oldukça başarılı bir şekilde interaktif hale getirmişler. Teslim olmak veya karşı tarafı buna zorlamak, son anda vazgeçmek, çatışmayı laf dalaşı yaparak başlatmak, son saniyede özür dilemek ve daha bahsedemediğim zibilyon tane seçenek mevcut. Bunların hepsi de kesintisiz bir şekilde olduğundan oyunun gerçekçi yapısı darbe almıyor, oyundan kesinlikle kopmuyorsunuz.

Silah sesleri konusunda PC için biraz daha gerçekçi bir şeyler duymayı umuyordum. Oyunun PC sürümü görsel olarak seviye atlamış olsa da ses konusunda herhangi bir değişiklik yapılmamış olması üzücü. Oyun motoru rahatladığı için daha uzaktaki çatışma seslerini duymak, daha gerçekçi silah sesleri beklentilerim vardı. Düşününce böyle beklentilere giren insan sayısı da bir elin parmağını geçmez herhalde, neticede oyunun sesleri ziyadesiyle doyurucu zaten.

RDR 2'yi silah konusunda ilk oyundan ayıran en büyük özellik herhalde çift tabanca kullanmak olmalı. Çift tabancayı Dead Eye yeteneğiyle birleştirdiğinizde saniyeler içerisinde toplu katliam yapıyorsunuz. Yeni fotoğraf moduyla birleşince karşımıza muhteşem kareler çıkabiliyor. Bir diğer yenilikse tabancalar hariç sırtımızda sadece iki silah taşıyabiliyor oluşumuz. Geri kalan silahların tamamı atımızın envanterinde ve çatışma anında kafamıza göre envanterimizden silah çekemiyoruz, sırtımızda ne varsa o. Cefakâr atımız aynı zamanda cesaretliyse çatışma anında bile ıslık çalınca yanımıza gelebiliyor, ama çatışmalar hep yakın mesafeli olduğu için elinizdeki silahlar her daim yeterli oluyor. Kılı kırk yarıyorum ama oyunun bana göre en büyük eksiği uzun mesafeli çatışmalar içermiyor oluşu. Açık dünyada milleti uzaktan vurmaktan bahsetmiyorum, hikâye boyunca akılda kalıcı pek çok çatışma yaşıyoruz, bölüm tasarımları tam puanı hak ediyor, ama aynı güzellikte uzun mesafeli bir çatışma oyuna bir yeni ikonik an daha ekleyebilirdi.




Bazı ana görevler gerçekten iyi para getiriyor, kampı geliştirmek için bunları yapmak şart.



Garibanları soyup soğana çevirerek zengin olmak mümkün değil. Tren soygunu bile bir altın külçe kadar para getirmiyor. Üstelik şeref puanı kaybediyorsunuz.



Bedavadan Arap atı

Aslında şöyle bir baktığınızda Red Dead Redemption 2'de en iyi at şu ya da bu diyemiyorsunuz, en azından ben diyemiyorum ama oyuncular Arap atlarından vazgeçemiyorlar. Bana kalırsa en iyi at oyun tarzınıza ve içinde bulunduğunuz duruma göre değişiyor. Elit atların bile sıkıntıları oluyor. Şimşek gibi hızlı bir at ayıdan, kurşun sesinden korkup sizi sırtınızdan atabiliyor. Ağır ama korkusuz bir atsa iyi günde kötü günde yanınızda kalıyor, efsanevi ayıdan bile kaçmıyor.

Fotoğraftaki güzellikse vahşi doğada evcilleştirilmeyi bekliyor. Az biraz emekle bu atı bedavaya getirmek varken kim neden yüzlerce doları ata yatırsın ki, değil mi? Peki bu arkadaşı nerede buluruz, nasıl yakalarız?

Beyaz Arap atımız Isabella Gölü'nün batı yakasında takılıyor, bu arkadaşı genelde karlı bir tepenin eteklerinde buluyoruz. Bembeyaz olduğu için karlar arasında başta gözden kaçırabilirsiniz ama dikkatlice bakınırsanız bulmak çok da zor değil. En olmadı Eagle Eye yeteneğinizle izini kısa sürede bulup takip edebilirsiniz. Beyaz Arap atı diğer atlara oranla daha vahşi ve kaçmaya meyilli, ancak sabırla onu sakinleştirip, okşayıp, ardından üzerine binmek imkânsız değil. Sizi sırtına aldığında atmaya çalışacak, bu aşamada yere serilmezseniz geriye sadece eyer vurmak kalıyor.



Hikâye modu için spoiler'sız oyun rehberi

Her ne kadar konsol oyuncuları Red Dead Redemption 2'ye doymuş olsalar da PC oyuncuları bu muhteşem serüvene daha yeni dâhil oluyor. Bu şaheseri ilk defa oynayacaklar için spoiler içermeyen, oyun keyfini artırmayı sağlayacak bir rehber oldukça faydalı olur diye düşündüm. Bu rehber için benden ziyade Reddit'te Dark_Gnosis'e teşekkür etmeniz gerekli.



★ Hikâyeyi yardıra yardıra oynamaktan korkmayın zira oyun bittikten sonra bir kapanış bölümü mevcut. Kapanış hikâyesini bitirdikten sonra da açık dünyada dilediğimiz gibi at koşturup geride kalan yan görevleri ve başarımları toplayabiliyoruz. Oyunda o kadar çok detay ve alternatif seçenek var ki hikâyeyi birkaç defa bitirseniz bile yine bir sürü şeyi kaçırmış olacaksınız. Spoiler korkunuz yoksa sindirerek oynamanız yine de daha sağlıklı olur tabii.

★ Ana hikâyede geçirdiğiniz süreyi olabildiğince uzatmak ve yan görevleri yaparken hikâyeden kopmamak için en ideal zaman İkinci bölümün sonu, üçüncü bölümün tamamı ve dördüncü bölümün başları. Özellikle dördüncü bölümden itibaren olay üstüne olay oluyor ve hikâye tempo kazanıyor. Alakasız görevlerle yaşanan duygu selini dağıtmak istemeyeceğinizden eminim.

★ Oyunu en baştan oynamak istemiyorsanız her bölümün ve önemli görevin başından kayıt alın. Karlı eğitim bölümlerini baştan oynamak isteyeceğinizi sanmıyorum. Buna ek olarak farklı kararların nelere yol açabileceğini görme şansınız oluyor. Tek bir kayıt üstünden gitmek yerine farklı numaralara kayıt almanız da yine daha sağlıklı olacaktır.

★ Avlanmak fazlasıyla önemli, zira hem pek çok özel kıyafet için hayvan postu, dişi, tüyü vb. gerekiyor, hem de kampı geliştirmek için gerekli malzemelerin bir kısmını da avlanarak elde ediyorsunuz. Üstelik avlanmak gerçekten sağlam bir gelir kaynağı. Onurlu oynuyorsanız banka, tren ve insan soymak onur puanınızı düşürüyor, avlanırken hayvana eziyet etmediğiniz sürece böyle bir durum söz konusu değil. Bir ata birden fazla hayvan (geyik+ kuş + yılan + tavşan gibi) ve birden fazla post yükleyebiliyorsunuz. Ava çıkacaksanız yanınıza bir at daha almayı unutmayın.

★ Oyundaki en sağlam et türü "Big Game Meat", bu etin kaynağı da ayılar, timsahlar. Geyik eti de yine çekirdekleri bir hayli dolduruyor. Eti düz pişirmek yerine nane, kekik gibi baharatlarla ızgarada pişirirseniz altın bonusları da kazanıyorsunuz.

★ İkinci bölümün başlarında Hosea'yla birlikte av yolculuğuna çıkıyoruz, efsanevi hayvanları avlamaya da bu yolculukla başlıyoruz. Efsanevi hayvanların postlarını ve bazı özel eşyalarını sadece Trapper'a satabiliyoruz, fakat ilk iş bir Fence'e gidip good-luck-charm, yani iyi şans tılsımı yaptırmak. Bu tılsımlardan çeşitli eşyalar buldukça daha fazla yaptırabiliyoruz. Daha iyi eşyalar bulma, daha çok altın bulma, daha çok tecrübe puanı gibi minik bonuslar veriyorlar.

★ İlk avlamanız gereken efsanevi hayvan antilop, zira ondan gelecek parçayla yapacağınız tılsım avlarınızın



post kalitesini üst seviyede tutacak. Hayvanı temiz bir şekilde (kafadan) öldürmemiş olsanız bile postun kalitesi düşmeyecek.

★ Eşya yapabilen iki karakter var. Biri Trapper diğeriyse kamp aşçımız Bay Pearson. Legend of the East omuz çantası yaptırmak ilk hedeflerden biri olmalı, zira taşıma kapasitenizi en üst seviyeye çıkarıyor. Çantayı satıcılarda da bulabiliyorsunuz ama başta envanteriniz oldukça dar.

★ Kampta, Dutch'ın çadırının yanında bağış kutusu ve hesap defteri var. Her bağış yaptığınızda (eşya sayısı, değeri ya da para miktarı fark etmeksizin) onur puanı kazanıyorsunuz. Ek olarak kamp geliştirmeleri de bu hesap defterinden yapılıyor. Pearson'un yukarıda bahsettiğim o çantayı yapabilmesi için gerekli olan deri dikiş seti de yine bu geliştirmeler arasında yer alıyor.

★ Dead Eye'ın farklı bir versiyonu olan Eagle Eye'ı daha çok avlanmak için kullansak da etrafta toplanabilir eşyalar ve baharatlar, meyveler, sebzeler de bu görüş modunda parlıyorlar. Eşya toplarken Eagle Eye moduna bolca geçiş yapabilirsiniz.

★ Oyunda en iyi at diye bir şey yok, oyun tarzınıza göre en iyi at değişiyor. Bununla birlikte genelde herkes o beyaz Arap atının peşinde düşüyor tabii :)

★ Horseshoe Overlook (oyundaki ilk kampımız) yakınlarında yerle bir olmuş bir kasaba var. Yıkık dökük olan Şerif'in binasında, kapalı bir kutuda altın külçesi bulacaksınız. Havadan 500 dolar, temiz.

★ Yabani bir hayvanı ehlîleştirmeye çalışırken sakinleştir tuşuna sürekli basın, at sakinleşene kadar durmadan basın. Oyun size bas, bırak seçeneği sunsa da ne kadar sık basarsanız sakinleşme süresi kısalıyor.

★Atınızla aranızdaki bağı güçlendirmenin en kısa yolu onu gezdirmekten geçiyor. Lead seçeneğiyle etrafta gezdirdikçe hızlı şekilde bağınız kuvvetleniyor.

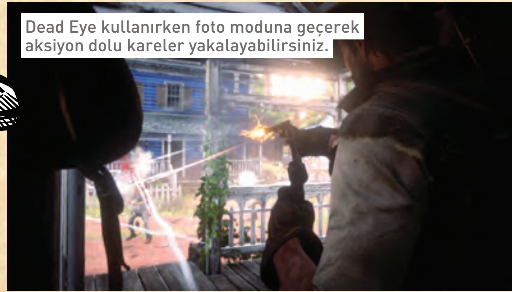








Çift tabancayla birlikte Dead Eye daha da ölümcül


Dead Eye kullanırken foto moduna geçerek aksiyon dolu kareler yakalayabilirsiniz.





Müzikler... Ağlamıyorum, ninjalar soğan kesiyor

Tıpkı bir önceki oyun gibi RDR 2'de de pek çok ikonik şarkı var ve her biri de hikâyeye, aksiyona cuk oturuyor. Hele ki Daniel Lanois'nin That's the Way It is şarkısının çaldığı an darmaduman oluyorsunuz, tüyleriniz özgürlüklerini ilan ediyor, onlar da diken diken oluyor. Oyunun son bölümlerinde tanıştığımız D'Angelo'nun Unshaken şarkısı da yine oyuncuyu derinden vurmayı başarıyor.

RDR 2 günümüzdeki pek çok eserin yaptığı basit hileye başvurmuyor. Yani müzik size ne hissetmeniz gerektiğini vurgulamıyor. Oyunda yaşananlar zaten bu duyguları çoktan tetiklemiş oluyor, müziklerse mevzubahis duyguları güçlendiriyor. Kulağa önemsiz bir nüans gibi gelse de ustalık ve tembellik arasında bir çizgi var ve RDR2'nin müzikleri bu çizginin ustalık tarafında kalmayı başarıyor.

RDR 2 de tıpkı GTA V gibi esrarengiz olaylarıyla, çözülmeyi bekleyen gizemleriyle oyuncuları uzun yıllar meşgul edeceğe benziyor. Kim bilir daha gün yüzü görmemiş ne sırlar var...

En az bir *Red Dead* oyunu daha göreceğiz neticede, belki de kısmet *RDR 3*'e olur kim bilir.

Çatışma mekanikleri dediğimizde tabii ki Dead Eye'a minik bir parantez açmak gerekli. Oyun tarihinin en ikonik yeteneklerinden biri olan DE, ikinci oyunda birazcık daha gelişmiş şekilde karşımıza çıkıyor. Seviye atladıkça hem yeteneği kullanma süremiz artıyor hem de düşmanlarımızın kritik organları parlıyor. Buna ek olarak düşmanı elle işaretleme seçeneği ve Dead Eye'dan çıkmadan dilediğimiz gibi ateş etme gibi ek yetenekler de seviye atladıkça açılıyor. Aynı şeyi ısıtıp vermek yerine basit ama etkili şekilde modernleştirmişler. Ben tatmin oldum vallahi.

Haritanın boyutu korkutmasın

Ana hikâyede Blackwater'dan öteye geçemediğimiz için devasa gözüken haritamızın boyu aslında yarı yarıya küçülüyor. Bununla birlikte hızlı seyahat için bazı şartları karşılamak gerekiyor ve sadece belirli noktalardan yapılabiliyor. Bu noktada oldukça detaylı, canlı ve dolu dolu olan açık dünya karşımıza çıkıyor. Sayısız yan görev, gizemlerle dolu mekânlar, efsanevi hayvanlar, normal avlanma, yardıma muhtaç insanlar, hırsızlar, haydutlar, kendi başına seyahat eden tipler, kampçılar vb. derken dünya gerçekten de ancak bu kadar dolu olabilirdi. Bunları 2019 için söylüyorum tabii ki, *RDR 2*'nin açık dünyası şarap gibi yıllanacaktır, süt gibi değil.

Açık dünya sadece hacim olarak değil etkinlik olarak da bir hayli geniş. Karşılaştığınız tipler hem doğal hissettiriyorlar hem de ziyadesiyle ilginçler. Keza gününe, saatine ve hava durumuna göre aynı bölgede farklı insanlarla karşılaşabiliyorsunuz veya kimsecikler olmuyor. Merak uyandırıcı pek çok yan görev de beklenmedik bir şekilde tanıştığınız insanlar aracılığıyla karşınıza çıkıyor. Mesela Emerald Ranch'teki o ürkütücü kızın hikâyesini öğrenmek için atı ölmüş bir kadına yardım etmeniz gerekiyor. Ana oyun bittikten sonra haritanın diğer yarısı da Epilog bölümlerinde açılıyor ve keşfedilmeyi bekliyor. Rockstar'daki yetkili abiler ve ablalar "burası epilog ya, özenmemize gerek yok" dememiş ve buraları da hikâyelerle, yan görevlerle ve gizemlerle doldurmuşlar. Blackwater ve batısıysa aslında bildiğimiz ilk *RDR*'nin haritası (Meksika hariç). Tuhaf bir nostalji fırtınasına tutulmamak elde değil. Williamson'ın ele geçirdiği kaleyi de MacFarlane Çiftliği'ni de görüyoruz. Oyun zamanına göre gelecekte yaşayacağımız olayların nostaljisini gerçek hayatta, anlık yaşıyoruz. Tuhaf ama duygu dolu işte.

Red Dead Redemption 2 gerçekten her anlamda ilk oyunun üzerine çıkmayı başarmış bir eser olmuş. Oyun duyurulduğunda Arthur Morgan kim ya, bana John Marston'ı verin diye içten içe isyan ediyordum. Şimdilerdeyse "Marston, seni severim bilirsin ama bir Arthur değilsin" havasındayım. Vahşi Batı'nın tükenişini, bir grup insanın yeni çağa ayak uyduramayışını ve değişime karşı gösterdikleri umutsuz direnci unutulmaz karakterler aracılığıyla tecrübe etmek istiyorsanız kaçırmayın.

Çekirdek Sistemi Rehberi

Red Dead Redemption 2 kendine has bir sağlık, dayanıklılık ve özel yetenek sistemiyle geliyor. Bu üç özellik için de kontrolde tutmamız gereken birer çekirdek var. Bunlara ek olarak atımızın sağlık durumu ve direnç durumu da bu üç çekirdeğin hemen yanında yer alıyor. Çekirdeklere ek olarak onların etrafını saran halkalar mevcut. Sistem kulağa karmaşık gelse de oynadıkça alışıyorsunuz, ama alışma sürecinizi hızlandırmak için ben kısa bir rehber hazırlayayım dedim sevgili Oyungezerler.

ÇEKİRDEKLER

Oyun boyunca idare etmemiz gereken beş çekirdeğimiz var. Bunlardan dört tanesi (Arthur'un ve atının sağlığı, dayanıklılığı) aynı sistemde çalışıyor, ancak Dead Eye yeteneği biraz daha farklı çalışıyor, bu sebeple onun kendine özel bir köşesi olacak efendim.



Çekirdekler hiçbir şey yapmasanız bile yavaş yavaş tükeniyor. Normalde tüm çekirdeklerin 90 dakikalık ömrü var. Bununla birlikte hava şartlarına uygun giyinmemek, Arthur'un fazla kilo almış olması ya da zayıf kalması çekirdek tüketim hızını artırabiliyor. Arthur aç kalıp kilo verdiyse daha az dayanıklılık tüketirken daha çok can kaybediyor. Tam tersi durumdaysa daha çabuk dayanıklılık kaybederken sağlığı direnç kazanıyor. Çekirdekleri diri tutmak için uyumak, dinlenmek ya da çekirdeği besleyecek şeyleri tüketmek gerekiyor. Oyunun arayüzünde her yiyeceğin hangi çekirdeğe katkı sağladığı net şekilde belli olduğu için ekstra bir yorum yapmaya gerek yok.

Çekirdeklerin durumunu kontrol etmek için menüden Player'a tıklayıp oradan Arthur'u seçiyoruz. Göz kararı kontrol yapmak isterseniz de çekirdekler sol alt köşede yer alıyorlar zaten. Atımızın sağlık ve dayanıklılık sistemi de birebir aynı şekilde çalışıyor. Ha, atınızla olan bağınız güçlendikçe atın sağlığı ve direnci de artış gösteriyor. Ek olarak kullandığınız atı temiz tutmazsanız (uyarı çıkıyor zaten) çekirdek tüketimi hızlanıyor.

Bu kadar saydım ama aslında çekirdekler son çare mekanizması desem yalan olmaz.

HALKALAR

Çekirdekler Arthur'un genel sağlığını ve dayanıklılığını gösterirken halkalarsa anlık durumu simgeliyor diyebiliriz. Halkaları aynı zamanda çekirdeklerin koruyucu kalkanı olarak da düşünebilirsiniz, zira bir halka tamamen tükenirse oyun çekirdekten enerji emmeye başlıyor. Çekirdekler dediğim gibi, aynı zamanda bir son çare mekanizması olarak karşımıza çıkıyor ve aktif kullanımda halkalara oranla hem daha çabuk bitiyorlar hem de belirli handikaplarla geliyorlar. Çekirdekler tükendikçe sendelemek, tökezlemek, yavaşlamak ve nişan almada zorlanmak gibi oyunu zorlaştıran negatif elementler ortaya çıkıyor.

Halka dedim ama bu arkadaşları da halka yapmak için bir hayli zaman harcamak gerekiyor. Zira ilk etapta üç ana halkamız da birkaç çentik kadar doluyor, o kadar. Oyunda onlarla ilgili eylemler yaptıkça bu halkaları güçlendirecek, onlara seviye atlatacak tecrübe puanı kasıyoruz. Merak etmeyin oyunu oynadıkça her alanda bolca tecrübe puanı kendi kendine geliyor zaten, bir zahmete dönüşmüyor. Halkalar çekirdeklerin doluluk oranına göre kendi kendilerine doluyorlar. Bu noktada bir kez daha Dead Eye'ın yani özel yeteneğimizin diğerlerinden ayrıldığının altını çizeyim.

ALTIN ÇEKİRDEKLER VE ALTIN HALKALAR

Tüketilebilir eşyaların bazıları (çeşitli alkoller, yemekler, tütün sakızları vb.) çekirdeklere veya halkalara altın bonusu sağlıyor. Altın bonusu alan çekirdekler ve halkalar geçici bir süre için korunma altına alınıyor ve tükenmiyor.

Miracle Tonic gibi eşyalar üç çekirdeğe ya da üç halkaya birden bonus sunabiliyor ve en ateşli anlarda bunları bol bol tüketmekten çekinmeyin derim. Yine oyunun arayüzü hangi eşyanın hangi alanda nasıl bir bonus sağladığını net bir şekilde bize gösteriyor. Bir süre sonra ezberliyorsunuz zaten. Altın çekirdek bonusları için bol bol büyük hayvan avlayıp onları baharatlarla ızgarada pişirin derim. Üç çekirdek birden ışıl ışıl oluyor.

DEAD EYE ÇEKİRDEĞİ VE HALKASI

Özel yetenek çekirdeğimiz ve halkamız Arthur'un Dead Eye'ı ne kadar süre kullanabileceğini simgeliyor. Dead Eye'ı diğerlerinden ayıran ana detaysa halkasının diğerleri gibi kendi kendine dolmuyor oluşu. Çatışmak, avlanmak gibi eylemler halkayı doldursa da genelde tütün sakızı çiğnemek en ideal yöntem. Hem altın halka kazanıyorsunuz hem de halkamız bonus sonrasında tam dolu kalıyor. Bununla birlikte çekirdeği de tüketiyor. Dead Eye çekirdeğini kırmızı seviyeye düşürmeyin tabii, zira normal nişan almanız büyük zarar görüyor. Hele at sırtındaysanız aman diyeyim.



- Muhteşem bir senaryo, daha da muhteşem ve unutulmaz karakterler
- Görsel olarak PC'de zirve noktası, zengin ve açıklayıcı grafik ayar seçenekleri
- Görülmemiş derecede detaylı, olaylarla dolu ve capcanlı bir açık dünya
- PC'yle oyuna eklenen yeni fotoğraf modu inanılmaz detaylı
- Silah seçenekleri, kıyafet seçenekleri ve detaylardaki ince işçilik
- Hikâye bittikten sonra bile sizi oyunda tutan sayısız nefis yan görev

—

- Rockstar Launcher. Varlığı tüm teknik sıkıntıların sebebi oldu.

9+



Son Karar

Çıkış haftasında yaşadığı saçma sapan sıkıntılar dışında kusursuz bir yapım. Alın, oynayın, oynatın, tekrar oynayın.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Rockstar Studios | **DAĞITIM:** Rockstar Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 300 TL (Epic, Playstore: tinyurl.com/ogz-145-rdr2-playstore), 470 TL (PSN), 566 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** reddead.fandom.com


Oyunda blok ve savuşturmak, saldırmaktan daha önemli.

Tanrılığımı beğenmeyen olursa ona yol yaptığımı söyleyebilirsiniz.





ASGARD'S WRATH

Gazap üzümleri

ALİ SEZGİN

Sanal gerçeklikle ilgili bana gelen en büyük sorulardan biri de elbette platforma kaliteli oyunların çıkmadığı algısı üzerine oluyor. Herkes doğal olarak bir *FIFA* veya *Call of Duty* bekliyor ama VR'da popüler ve başarılı olan oyunların isimlerinden bahsettiğimde doğal olarak bu isimler konuyla alakasız oyuncular için herhangi bir anlam ifade etmiyor. Yine de bu meraklı oyuncular haksız sayılmazlar. VR için sayabileceğim çok sayıda üst seviye oyun olmasına rağmen bunlardan hiçbiri AAA değil. Bu da şaşılacak bir durum sayılmaz açıkçası. Piyasada ne kadar sanal gerçeklik gözlüğü var ki satış rakamları böyle bir bütçeyi kaldırabilsin?

Ama bugün tam olarak o tip bir oyunla karşı karşıyayız! Nors mitolojilerini konu alan *Asgard's Wrath* hem bütçesi hem de 30 saate yakın içeriğiyle birlikte o beklenen VR oyunu olmak üzere meydana çıkıyor!

VR gözlüklerini en çok yeni bir oyuna başlarken takmayı seviyorum. Gerçeklik algınız tamamen değişirken, bu sefer ne olacağınızı veya kendinizi nasıl bir durumda bulacağınızı tam olarak kestiremiyorsunuz. *Asgard's Wrath*'de kuzey mitolojisinden isimsiz bir tanrıcık olarak işe başlıyoruz. Kader yollarımızı Kraken ve Loki'yle kesiştiriyor ve sonrasında Loki'nin desteğiyle anlamsız ama eğlenceli maceralara atılırken buluyoruz kendimizi. Loki bize kuzeye ait kahramanlara yardım etmemizi gerektiren çeşitli yan maceraları tamamlamak üzere yolluyor. Bir tanrı olarak biz de bu yardımı onların içine girerek veriyor, yardım edilen her kahramanın özünden bir parça alarak güçleniyoruz.

Kendi dünyamın tanrısıyım

Asgard's Wrath'e ait resimlere bakarken kendinizi ister istemez oyunu *Skyrim* ve *God of War* gibi devlerle karşılaştırırken buluyorsunuz. Oyun tam anlamıyla bir açık dünyalı RYO olmadığı gibi gerçek bir aksiyon oyunu da sayılmaz. RYO elementleri mesela *God of War*'a göre daha ağır olsa da oyunun çizgisel oluşu karakterinizin kaçınılmaz olarak büyük oranda aynı şekilde gelişmesine neden oluyor. Yapımcıların bu tarzı seçerek mevcut şartlar altında doğru bir hamle yaptıklarını düşünüyorum. Bethesda'nın *Fallout* ve *Skyrim* için yaptığı VR denemelerinde içinden çıkılmaz menüler hem oyunun temposunu düşürüyor hem de oyuncuyu bunaltıyordu. *Asgard's Wrath* bolca aksiyonu ve basit envanter sistemiyle bu konuda tam ayarında olmuş.

Aksiyondan bahsetmişken, VR'da gerçek zamanlı birebir saldırılar yapmak, gelen darbeleri fiziksel olarak savuşturmak mümkün. Yine de yakın dövüş beraberinde bu platforma özel bir sorunu getiriyor. Hasmınızın açığınızı buldunuz ve baltanızı salladınız diyelim. Normalde olsa kolunuzu bütün gücünüzle sapladığınız balta düşmana saplanır ve muhtemelen orada kalır. VR'daysa kolunuz herhangi bir engelle karşılaşmadan havada süzülüp garip bir hissiyat yaratıyor. Saldırınız kalkan veya benzeri bir engelle savuşturulursa daha da kötü oluyor çünkü siz o kalkanın orada olacağını bilmediğiniz için kol hareketine devam ediyor oluyorsunuz.

Asgard's Wrath'deyse karşı saldırı temalı bir sistem var ve biraz *God of War*'u andırdığını söyleyebilirim. Gerçek düşmanların tamamının büyü kalkanı var ve bunu aşmanın tek yolu çoğu zaman karşı saldırılarda yatıyor. Darbeden sonra hemen hemen her yaratık geri savrulduğu için Kratos misali kombolar yapmak mümkün olmasa da vuruş hissinin oldukça tatmin edici olduğunu söylemem gerek. Büyü kalkanı olmayan hasımlarsa zaten darbe aldıktan sonra afallıyorlar. O yüzden kılıcım sekti mi veya bloklandı mı diye düşünmek pek gerekmiyor.

Asgard's Wrath ve Doğru VR

VR ticari olarak çıkalı yaklaşık 3-4 yıl oldu ve yapımcılar artık bu platformda neyin işe yarayıp neyin yaramadığını öğrenmeye başladı. Gelin bakalım Asgard's Wrath nelerden ders alarak ilerlemiş;

KOLAY MENÜLER: VR'da yazı okumak rahat değil, uzun metinlere ve çok adımlı menülere boğulmayı kimse istemiyor.

SERBESTLİK: Her oyuncu serbestlik istediğini söyler ama bu durum oyun deneyimini etkilememeli. Eğer bir tanrı oynuyorsanız hareketleriniz de tanrı gibi olmalı. Asgard's Wrath'te yapılan her büyü ve her saldırı çok havalı.

DOĞALLIK: VR'ın ve hareketli kolların en büyük avantajı hareketler için bir tuşa basmak yerine onları birebir olarak yapıyor oluşumuz.

GÖZ TEMASI: Orada olduğunuzu size hissettiren ne kadar çok element varsa o dünyalar o kadar yaşanabilir oluyor. Asgard's Wrath'in başarılı animasyonları ve konuşurken size bakan karakterleri bu dünyayı canlı kılıyor.


Yancılarla ilişkilerinizi iyi tutmaya bakın. Kendileri tanrılardan bile eğlenceliler.

Oyunda nasıl ilerleyeceğiniz konusunda *Asgard's Wrath* çok ısrarcı sayılmaz. Çeşitli karakterlerin içine girerken onların yeteneklerinden faydalanabiliyor ama aynı zamanda önceden elde edilen yetenek ve büyülere erişim hakkına da sahip oluyoruz. Yeteneklerin çoğu oyun boyunca elde edilen zırh ve eşyalara bağlı olarak gelişiyor. Örneğin farklı bir silah alarak daha önce yapamadığınız hareketlere ulaşırken, aynı silahın farklı sürümleriyle de farklı mekaniklere ulaşmak mümkün. Örnek vermek gerekirse yıldırım oku ve donduran büyülerle çok eğlenme şansınız var.

Tanrılar detay istiyor

Elbette bütün içerik dövüşlerden oluşmuyor. Oyunda ciddi anlamda puzzle bolluğu var ve neredeyse hiçbiri tekrar etmiyor. Bazı bulmacalarda ele geçirdiğimiz kahramanın içinden çıkarak tanrı modunda takılırken bazılarındaysa kendimize yancı yaratmamız gerekiyor. Tanrı olmak tam tahmin ettiğiniz gibi işliyor. Devasa bir varlık olarak köprüleri taşıyabiliyor veya sıradan bir insanın yapamayacağı patikaları açarak alakasız mekanizmaları taşıyabiliyorsunuz. Yancılarsa hem bulmacalarda hem de çatışmalarda size destek olan, oyun dâhilinde önemli olan birimler. Tanrı modundayken aldığınız bir öküzü veya kartalı tutup ilahi güçlerinizle birleştirirseniz ortaya farklı "hayvan adamlar" çıkıyor. Oyunun metroidvania'vari yanı da bu noktaya ortaya çıkıyor. Daha önce açamadığınız bir kapıyı minatorunuzun ateş nefesiyle yakarak açabiliyor veya kartal yaratık kalkanı ölümcül bir tuzağı bloke ederek geçmemize imkân veriyor. Bu sayede oyundaki 5 dünyayı tamamlasanız bile kendinizi gizli zindan ve yan yolları bulmak üzere tekrar tekrar geri dönmek isterken bulacaksınız.

Asgard's Wrarth'in doğru yaptığı çok fazla şey var ama bana göre oyunu bu kadar etkileyici kılan ana faktör her yönüyle düşünülmüş bir oyun olması. Sanal gerçeklik için etkileşimleri muazzam çalışıyor. Hareket etmek çok doğal geliyor ve menüler tam anlamıyla kullanıcı dostu. Oyunu oynarken de ortamların çeşitliliği ve detay seviyesi muhteşem. Düşük bütçeli VR oyunlarında olan o tekrar eden sahneler bu oyunda yok. Hatta yerim ve imkânım olsa sadece animasyonlar için bile ayrı bir sayfa açabilirim. Girdiğiniz hanın içinde Loki'yle sohbet ederken, diğer ayyaşları izlemek, onların tepkilerini görmek bile orada hissetmeniz için yeterli oluyor. *Skyrim VR*'da mesela han benzeri mekânlar özellikle VR'da tepkisiz insanların durduğu rahatsız edici yerler olmaktan öteye geçemiyorlardı. Aynı şekilde neredeyse oyunun tamamının seslendirilmiş olması, okuyacak ve görecek çok sayıda içeriğin varlığı ve hepsinden önemlisi kendini tekrar etmiyor oluşu *Asgard's Wrath*'i kesinlikle oynamaya değer VR oyunları arasında en üst sıralara yerleştiriyor.

Bundan sonra eğer biri size VR'da büyük oyunların olmadığından bahsederse, ona rahatlıkla *Asgard'ın Gazabı*'nı izlemesini söyleyebilirsiniz. Bir *Skyrim* değil belki ama öyle olmasına da gerek yok. VR düşünülerek, platformun hassasiyet ve iyi olduğu yönler üzerine kurulmuş bu denli kaliteli bir oyunu sanal gerçekliğe gönül veren her oyuncunun kesinlikle oynaması gerekiyor.



- 40 saati bulan içerik
- Harika animasyonlar
- Kendini tekrar etmiyor
- Sanal gerçekliği çok iyi kullanıyor



- Yorucu, 1 saatten uzun oynamak zorluyor

9



Son Karar

Asgard's Wrath kesinlikle yaşanması gereken, sadece VR'a özel deneyimlerden biri.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Sanzaru | **DAĞITIM:** Oculus | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 dolar (Oculus Store) | **YAŞ SINIRI:** 16+
DAHASI İÇİN: reddit.com/r/oculus

DOSYA
İnceleme

NEED FOR SPEED Heat

Güneş yansırken pembeye çalıyorsa bilin ki Palm City'desiniz

-ONUR KAYA

Bizim hayatımız yarışmak be amigo, bunu elimizden aldıkları vakit başka tutunacak hiçbir dalımız kalmaz. Palm City'nin denizi kumu güneşinde D vitamini bol depresyon hayatı yaşarız. Bol D vitaminimize rağmen elimize kurukafa alır, onunla laklak ederiz. Babadan kalma 50 senelik zibilyon beygirli arabamız bile güldürmez suratımızı... Asfaltımız bile aha böyle mavi olur, hüznün rengine boyanır... AAAA POLİS SİRENİYMİŞ LAN O! E BUNLAR IŞINLANMIŞ???

Güncel AAA yarış oyunlarıyla bolca problemim var, geçen ay da yakınmıştım zaten. Gönlüm istiyordu ki bu ay da buna devam etmeyeyim ama alışılageldiği üzere yine istediğini alamadı. Geçen ay incelediğim *GRID* kökünden çürüktü, *NFS Heat*'se en azından çok iyi tercihler ile çok kötü tercihler arasında gidip gelirken insanı eğlendirmeyi başarabilen bir oyun olmuş. Mesela oyundaki gece gündüz sistemi fikir olarak harika. Garajdan çıkma talebinde bulunduğunuz noktada oyun size "Kendini geceleyin mi, yoksa hava ağarınca mı yollara vurmak istersin ey delikanlı sürücü?" diye soruyor. "Seçiminizi yaptığınız noktada da sizi resmen 2 farklı oyun bekliyor" diyebilmek isterdim, az daha kafa yorsalarmış muhtemelen derdim de ama fark olabileceği kadar büyük değil. Gündüz yarışları, oyunumuzun geçtiği kurgusal şehir olan (ama Miami olduğu bariz) Palm City belediyesinden onaylı yarışlar. Kapalı pistlerde, trafik ve polislerle uğraşmadan sakin sakin yarışımızı yapıyoruz, kazandığımızda da cebe para atıyoruz. Gece girdiğimiz yarışlarsa sokak yarışları, akan trafik içinde eğer benim gibi oyun koluyla oynamaya alışık değilseniz önünüze gelen çarpa çarpa şehrin anasını ağlatıyoruz, karşılığında da polisler bizim anamızı ağlatmaya teşebbüs ediyor. Sokak yarışlarını kazandığımızda ve polisler le dalaştığımızda, para yerine ün kazanıyoruz. Yarışçı milleti adımızı anmaya, "ne delikanlı adammış he, aynasızlara pabuç bırakmadı" falan demeye başlıyor. Kulağa güzel geliyor değil mi? Güzel de zaten. Yalnız problemleri var.

Polislerin esas amacı suç işlemeden yarışmakmış

Esasen lisanslı arabalara sahip *Burnout* oyunları olan Criterion *NFS*'lerini bir kenara koyarsak, bu polis kovalamacası işini hakkıyla başaran son *Need For Speed* oyunları *Carbon* ve *Most Wanted*'dı. Ghost Games de 2013'te kapanan EA Black Box'tan çalışan aparmış bulunduğundan eski ve yeni NFS oyunları arasında ismin yanında kan bağı da var yani aslında, o yüzden karşılaştırmak garip kaçmayacak. İlk paragrafta yazdıklarımdan tahmin etmediyseniz söylüyorum: Ghost Games ekibi, iyi polis kovalamacasının, zor polis kovalamacası olması gerekmediğini düşünememiş *Heat*'in polislerini tasarlarken. Eğer bunu aklına getirdiyse bile zor oyun tasarlarken en temel prensibin oyuncuya adil davranmak olduğunu göz ardı etmiş. *Heat*'in polisleri fazla zor çünkü ama bu hiçbir şekilde keyif artırıcı bir durum değil.







Polisler standart araçlarla 600 beygir araca takılıp tozu yutunca bol bol kendi arabalarından yakınıyorlar.



ARABALARLA MARABALAR KARŞI KARŞIYA

"Hiç kimse NFS oyunlarını hikâyesi için almıyor" isimli kutumuzun bu bölümünde, tahmin edebileceğiniz üzere Heat'in senaryosu hakkında konuşmaya geldik. Heat'te senaryo falan yok arkadaşlar, sayı olarak epey az, nedense genelde yarış bölgesine kadar bir başka karaktere ve aracına eşlik ederek yavaş yavaş yollandığımız görevler var. Arada farklı yarış türlerini açan Driving Story görevleri dallanıp budaklanıyorlar ama ana konu kendi içinde bir mantık barındırmıyor, üstüne yazım/anlatım da felaket. Ford vs. Ferrari'yi "Asfaltın Kralları" diye çeviren arkadaşa yazdırmışlar herhalde diyalogları. Oyunun başında kendi seslendirmesine sahip 10 küsur karakter arasından seçim yapıyor ve karakterimizi ara sahnelerde kanlı canlı izleme şansına erişiyoruz, üstünü başını özelleştirme şansımız bile var. Öte yandan dediğim gibi yazım felaket olunca, karakterler "altımda arabam varken dünyadaki tüm güç benim, bizim yaşam tarzımız böyle dostum" tarzı içler acısı laflar sarf edince falan boşa harcanmış emek gibi geliyor gözümüze. Kötü karakterler falan da bir gıcık, bir gıcık ama anlatamam. Ara sahneler dâhil 2 saat falan sürüyor zaten senaryo içeriği, o kadar dış kapının mandalı ki kutuya iteledim, anlayın işte.



Bunun sebebini açıklarken "Heat Level" sisteminin nasıl çalıştığına biraz bakmak lazım. *NFS Heat*'teki aranma sistemi, *GTA V*'tekinin birebir aynısı. 5 seviyeye çıkıyor ve polislerden kaçabilmek için memur beylerin arabalarından haritada aracınızın etrafında gözüken ve "yıldızınız" arttıkça büyüyen çemberin dışında bırakacak kadar uzaklaşmanız gerekiyor. Bir kere o çemberin/polislerin görüş alanının dışına çıkıp başka polislerle karşılaşmadığınız anda çok hızlı izinizi kaybettiriyorsunuz. Burada ince detay da şu; eğer polislere yakalanmadan garajınıza ulaşabilirseniz, o gece yarışlardan topladığınız tüm "Rep" puanları, aranma seviyeniz kaçta kaldıysa onunla çarpılıyor. Yani polislere yakalanmayı riske ettiğiniz oranda kazanabileceğiniz potansiyel tecrübe puanı da büyüyor. Ayrıca "High Heat Race" olarak geçen ve kazanınca yüksek seviyeli performans güçlendirmeleri açtığınız yarışlara girebilmek için aranma seviyenizin 3'e veya 5'e ulaşmış olması gerekiyor. Oyun "riske gir" diye bağırıyor yani. Ancak polisler nitroya abanıp bir an önce izinizi kaybettirebileceğiniz bir düzlükte karşınıza çıkmazsa, o seviyelere geldiğinizde %90 yakalanıyorsunuz.

Bunun sebebi olarak pek çok faktör göstermek mümkün. Birincisi şehrin Miami çakması olması. Miami'ye öykünerek tasarlanan bir şehirden bekleyeceğiniz üzere, etrafta ya geniş geniş caddeleri muhafaza eden gökdelenler var, ya da kırsal kesimdeki, araları açık, kovalamacalarda sizi kabak gibi ortada bırakan bungalovlar veya ağaçlar var. Ara sokak, metro, otopark vesaire zaten yok ki girip iz kaybettirebilin. Zaten polislerle hep karanlıkta haşır neşir olduğunuz için etrafta lehinize kullanabileceğiniz yegâne şeyler olan rampaların yerlerini de kolay öğrenemiyorsunuz. Yani oyunun görselliğiyle şehrin tasarımı el ele vererek cadde cadde, sokak sokak öğrenebileceğiniz bir ambiyans sunmuyor ve hayır, ortalığı sürüyle toplanabilir şeyle doldurmak iyi oyun alanı tasarlamak olmuyor.

Bunun üzerine bir de polis araçlarının dengesiz bir hız ve dayanıklılıkla peşinize düştükleri gerçeğini ekleyelim. Saatte 300 kilometre hızla gidiyorum, beni anında yakalayıp direksiyonu önüme kıran şey resmen bir tank ve benim aracımın sağlığı da, tamir hakları da sınırlı? Üzerine *Carbon / Most Wanted*'da olduğu gibi aracımı tamamen hareketsiz hale getirmeleri de gerekmiyor "Busted" barının dolması için? Kaza yapmışım, geri gidip arabayı düzeltmeye çalışırken, önümde arkamda değil sadece yakınımda polis var diye oyun beni yakalanmış sayıyor? Yetmiyor, başka sefer karşı şeritten Rhino diye geçen zırhlı kamyonlar gelip kafadan dalıyor? EMP atıp motoru durduruyorlar bir ötekinde? Gerçek bir kaos ajanı gibi her türlü manevrayı yapıyorum, yine olağanüstü bir inatla kıçımın dibinde bitiyorlar? Yakalanınca eşek yüküyle param gidiyor, "Rep" puan çarpanı 1'e düşüyor, cezası da çok ağır?

Zor oyun güzeldir arkadaşlar, ben kendi adıma çok severim. Ancak oyuncuya kullanabileceği sıfır inisiyatif vererek zor oyun yapılmaz. O noktada psikolojik olarak teslim bayrağı baştan çekilir çünkü. Zor oyun yapacaksanız bolca nüans eklersiniz, oyuncu düşünüp taşınıp kendi lehine kullanabileceği bir detay fark edince ekstra haz alır. *NFS Heat*'te bu zerre yok. Polisleri egale etmek adına kullanabileceğiniz çevresel elementler yok, saklanma noktaları yok. Halbuki her oyuna E46 kasa M3 GTR'ı yanında mavi-beyaz *MW* desenleriyle eklemek yerine biraz da *Most Wanted*'ın oyun tasarımına öykünseler anlayacaklar nerede problem olduğunu, biz de serinin eski sevdalıları olarak bin sene sonra bile olsa muradımıza

OYUNUN ÜSTÜNDE DURDUĞU SÜTUNLARDAN POLİS KOVALAMACALARINA GİRMEK BİLE İSTEMİYORSUNUZ.





Yeşil Viper Kulübü dağıldı, yaşasın Kızmızı Viper Kulübü!

NEED FOR SPEED Heat



Fiyat/performans ürünü diye aldıktan hemen sonra anladığım şey: Japon arabaları hiç bana göre değil :(



MİKRO ÖDEME ve MODİFİKASYONLAR

Modifikasyonların yine bini bin para ancak bu sefer gerçek parayla değil. NFS Payback'te milleti canından bezdiren mikro ödemelerin yerinde bu sefer yeller esiyor ki bu durum harika. Artık daha basit, seviyenize bağlı açılan parçaların olduğu kategoriler var. Kategorilerin en sonundaki en güçlü parçalarsa High Heat Race'lere girip yarışla beraber kazanmanız ve polise yakalanmadan garaja ulaşıp repertuvarınıza katmanız gereken parçalar. Ayrıca NFS Heat bildiğim kadarıyla NFS tarihinde ilk defa aracınızın motorunu değiştirme opsiyonu barındırıyor. Araca göre takabildiğiniz motorlar değişiyor; aralarında ilginç seçenekler var ancak motor değiştirmek epey masraflı. Görsel modifikasyonlarsa Payback'le birebir aynı diyebiliriz. Egzoz sesinden nitro rengine kadar istediğimiz her şeyi değiştirebiliyoruz. Eksikliğini hissettiğim tek şey "desen yamultma" seçeneği oldu, bunun haricinde özelleştirme seçenekleri dört dörtlük.

ereceğiz belki ama yok işte. Hayır bir de polislerin telsiz konuşmaları o kadar iç kıyıcı ki. "Sakın unutmayın, gecelerin hâkimi biziz!" falan diyor telsizdeki ablalar. Ölür müsün, öldürür müsün be sevgili okur?

Needy And Furious: Palm Drift

"Sürüş nasıl?" derseniz, "aracın bir ağırlığı olduğu insana hissettirmek adına başarılı ancak bekleyeceğiniz üzere arcade tarzın dibine vurmuş" derim. Geçen ay oynayıp zerre de beğenmediğim *GRID*'in aksine, süper yol tutuşlu bir araç bile seçmiş olsanız, öyle düz gaz keserek bütün virajları alamıyorsunuz. Bir de burada yanlamaya pek meyilliyiz. Sürüş mekanikleri zaten yanlayın diye yalvarıyor, üzerine bütün yapay zekâ sürücüler virajları Tokyo Drift'ten çıkmışçasına alıyor. Keskin virajlarda el freniyle dönüş yapmak kolay ve keyifli ancak araçlar el freni dönüşlerinde yola tutunma işini fazla hızlı yapıyor. Bu normal yarışlar için olumsuz olmayan ancak Drift yarışlarının keyfini tamamen alıp götüren bir durum.

Drift yarışı demişken, oyundaki yarış türü çeşitliliği fazla değil, Circuit, Sprint, Drift ve Time Trial olmak üzere 4 tane var. Off-Road yarışları ayrı türden saymıyorum pek, normal yarışlara Off-Road için modifiye ettiğiniz araçlarla giriyorsunuz o kadar, ayrı bir klasman yok. Drift yarışları yukarıda yazdığım sebepten ötürü keyifsiz. Sprint ve Circuit arasında da Sprint yarışları daha çok düzlük barındırdığı ve dolayısıyla bitimlerinde polisten kaçmak daha kolay olduğu için Circuit yarışlarına oranla daha mantıklı seçimler ancak ekstra bir keyifleri de yok. Hayalet araçlarla yarıştığımız Time Trial yarışlarıysa *GTA Online*'daki Community pistlerine benzeyen atlamalı zıplamalı rotalar barındırdıklarından farklı tatlar sunmakta oldukça başarılılar ancak genel çeşitlilik için en fazla yeterli olduğu söylenebilir. High Heat yarışları da yüksek aranma seviyesine ulaşınca açılmak dışında bir fark barındırmıyor.

Eğlendim mi? Eğlendim!

Beklenildiği gibi yine Frostbite motoru kullanan ve PS4'te 1080p 30 fps çalışan *Heat*'in grafikleri hiç fena değil ancak olumsuzlukları da bol; çakılmalar, yükleme sürelerinin uzunluğu, partikül ve ışıklandırmaların yer yer sapıtması, pembe filtrenin bazen fazlaya kaçması derken ayılıp bayılmayacağınız bir oyun olmuş. Bir de oyunun beni kötü anlamda şaşırttığı bir nokta var: Müzikler kendini çok tekrar ediyor. Yiğidi öldürüp hakkını yememe politikasındaysak itiraf etmek gerekir ki EA lisanslı müzik seçimi konusunda harika bir firma. FIFA oynayan insan değilim ama ev arkadaşım oynarken gider müziklerini dinlerim mesela, o kadar. Ancak *NFS Heat*'in müzikleri oyuna başladıktan birkaç saat sonra insanı bezdirecek kadar kendini tekrar ediyor. Seçilen şarkılar esasen güzeller ama sayıları çok az.

Bütün yazı boyunca oyuna gömmüşüm gibi hissediyorum ama *NFS Heat* gelişim/ilerleme sistemiyle kendini oynatmayı bilen bir oyun. Gece ile gündüz arasında geçiş yapmanın gerekliliği ve bu iki mod arasında fark olması oynanış döngüsünü uzun süre taze tutuyor. Oynanış da bu derece arcade bir oyundan beklenebilecek oranda keyifli. *NFS Heat*'in beni eğlendirdiğini ve en son bu kadar eğlenerek oynadığım *NFS* oyununun da *NFS Shift* olduğunu düşününce, aldığım keyfe oranla fazla eleştirmişim gibi geliyor ama başa gelen çekilir. Çok daha iyisi çok rahat yapılabilecekken bu kadar kötü kararlar alınınca benim de kendimi tutmam biraz zor oluyor haliyle. *GRID*'in aksine indirimde almanızı önereceğim bir oyun olmuş *NFS Heat*.



- Gece ün, gündüz para toplama fikri güzel
- Araç repertuvarı gayet başarılı
- Modifikasyonlar her zamankinden de iyi
- Ambiyans görsel olarak güzel

—

- Polis kovalamacaları ve bunlara bağlı her şey sinir bozucu
- Ufak tefek görsel problemler
- Yükleme süreleri

7



Son Karar

Ah polisler, vah polisler.

TÜR: Yarış | **YAPIM:** Ghost Games | **DAĞITIM:** Electronic Arts
DİJİTAL İNDİRME: 360 TL (Playstore), 60 euro (Origin), 459 TL (PSN), 468 TL (XBL)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** nfs.fandom.com





Hiç çıkmayacaktım evden yaa...

ABANDON SHIP

Yo ho ho ve bir şişe rom...

MUSTAFA MUTLU ŞENAY

Sid Meier's Pirates'ı bilir misiniz? Nerden bulduğumu bile hatırlamayacak kadar küçük yaşlarda keşfettiğim bu oyun daha ilk dakikalarında beni kendisine hayran bırakmıştı. Sefer haritasının engin sularındayken küçük bir oyuncak gibi görünen gemimin savaşa girdiğim zaman gerçek boyutu ve ihtişamlıyla mavi sularda süzülmesini, top atışlarım düşmanın yelkenlerini parçalarken tayfamın güvertede koşuşturmasını Jack Sparrow edasıyla izler, "Daha hızlı sizi tembel fareler!" diye bağırırdım.

Peki neden bu eski oyundan bahsediyorum? Çünkü uzun yıllar önce oynadığım o muhteşem oyun ete kemiğe bürünüp *Abandon Ship* adını almış durumda.

Abandon Ship temelde bir roguelike, hatta türün modern öncülerinden olan *FTL*'den (iyi anlamda) bolca esinlendiğini de söylemek mümkün. Ancak bu sefer mekânımız uzayın derinlikleri değil, okyanusun mavilikleri.

Eski dostum gemiyle gelmiş...

Maceranıza nispeten hurda sayılabilecek bir gemiyle başlıyorsunuz. Önünüzdeki engin denizlerdeyse sizi sayısız macera, planlarınızı bozacak birçok olay bekliyor; ama merak etmeyin, hazırlanacak vaktiniz var. Oyunda kullanabileceğiniz çeşit çeşit gemi tipi, bu gemilere takabileceğiniz bir sürü silah ve bir o kadar da ekstra alet edevat var.

Gemi tipleri genelde tek tük slot farklılıkları dışında pahalı olan iyidir prensibiyle işlese de silahlar konusunda tercih tamamen oyuncuya bırakılmış. 20'ye yakın silah tipi var ve tamamen kendi stratejinize uygun bir set hazırlamak mümkün; uzun menzilli mancınıklar ve toplarla hiç yaklaşmadan düşman gemisini batırabilir veya saçmalar ve tüfeklerle rakibinizin tayfasını tek tek öldürebilirsiniz. Ya da benim gibi geminizin kenarını demir dikenlerle donatıp doğrudan bordalamak da mantıklı olabilir.

Tabii bu ekipmanlar dışında tayfanızı da stratejinize uygun şekilde kurmanız gerek, karşı gemiyi bordaladığınız zaman silahşorlar topçulardan daha çok iş görüyor.

Okyanusun dalgası bol olur

Öncelikle eksilerinden bahsetmeden önce oyunun teknik kısımlarını övmek istiyorum; şu an 10 saatten fazla oynamış durumdayım ve hiçbir takılma, oyundan atma gibi bir sorunla karşılaşmadım. Üstelik bağımsız bir yapım olmasına rağmen özellikle grafiksel anlamda okyanus çok güzel görünüyor.

Eksik kısımlara geldiğimdeyse müziklerin kısırlığı ilk aklıma gelen şey. Evet bütçe konusunda fazla imkânları olmadığını biliyorum ancak böyle bir oyunda birkaç güzel korsan müziği duymayı da bekliyor insan.

Oynanış anlamındaysa "Yahu gemili korsanlı oyunda ben savaşlarda gemimi istediğim gibi kontrol edemeyeceksem, yılan çize çize rakip gemiyi takip edemeyeceksem o oyunu oynamanın ne anlamı var?" demeyeceğim tabii ki ama keşke bu konuda tamamen mikro alandaki tayfa kontrolüne odaklanmak yerine gemi yönetimine de biraz pay verilseydi.

Bunlar dışında *Abandon Ship* ayakları yere basan, sapasağlam bir oyun. Zaten fark ettiyseniz saydığım eksiler de olumsuz yönlerinden çok şöyle olsa daha iyi olurdu dediğim kısımlar. İzninizle ben işe yaramaz tayfalarımı azarlamaya dönüyorum. "Bırakın sallanmayı da işinize dönün deniz sıçanları!".

+

- Hikâye fena değil
- Okyanus çok güzel görünüyor
- Fantastik öğelerin dozu iyi
- Teknik olarak sorunsuz
- Türkçe desteği var...

−

- ...çeviri hataları da var
- Savaşlar azıcık tekdüze
- Daha fazla müzik çok iyi olurdu



7



Son Karar

Bir Sid Meier's Pirates olmasa da şimdilik ona en yakın şey olabilir.

Okyanus mu deniz mi?

Bildiğiniz gibi bizim dilimizde "okyanus" kelimesi kıtaların arasındaki devasa su birikintilerinden bahsetmek için kullanılırken, "deniz" kelimesi daha çok iç bölgelerdeki, okyanusa bağlantısı bulunan küçük su birikintileri için kullanılır. İncelemeyi yazarken ben de sürekli tereddüt ettiğim için açıp baktım. Meğer ecnebilerde bu durum farklıymış.

Şöyle ki; "sea" kelimesi içinde yüzülen su için kullanılırken, "ocean" kelimesi gemide olduğunuz su için kullanılıyor. Yani aynı sudan da bahsediliyor olsa cümleyi kurarken yüzüyorsanız "sea" (deniz), gemideyseniz "ocean" (okyanus) kullanıyorsunuz.

TÜR: Roguelike | **YAPIM/DAĞITIM:** Fireblade Software | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-146-as

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE

Lanet olsun böyle modernizme!

ALİ SEZGİN

Oyun sektörü o kadar gelişti, oyunlar öyle hızlı gelir oldu ki çıkan bir oyuna geri dönüp bakmaya çok az şansımız oluyor. *Modern Warfare*'in kodu elimize geç ulaşmıştı; o nedenle de geçtiğimiz ayki incelemeyi biraz havada bırakmış, oyunu hakkını verecek derecede oynayamadığım için puan da vermemiştim. Aslında geç gelmesi hem bizler hem Activision için büyük bir lütuf oldu çünkü geçtiğimiz ay bu satırları yazıyor olsaydım özellikle çok oyunculu içeriği ciddi anlamda kusurlu bir oyunu yorumluyor olacaktım. Gelen yamalar ve oyuncuların geri bildirimi oyunun kaderi için oldukça olumlu oldu diyebilirim. Ben kendim için de mutluyum çünkü bütün o reklamların, tartışmaların biraz uzağında, bir adım geriden büyük resmi görme şansı buluyorum. Yine de söylemem gerekiyor ki, olumlu adımları takdir etsem de genel olarak gördüğüm resim hiç sevimli değil.

Bekleme yapma

İşin içine çok oyunculu moddan girmek istiyorum çünkü tek kişilik taraftan geçen ay bolca bahsetmiştim. Hem bu saatten sonra *Modern Warfare*'i oynayacaksanız veya en azından 1 yılınızı harcayacaksanız, bunu bu içerik başarıyor olacak. Geçtiğimiz ay ayak sesleri yüzünden kamp yapmanın kolay olması, konuşan askerlerin sürekli olarak yerlerini belli etmeleri gibi sorunlar yüzünden *Modern Warfare* oynamak tam bir eziyetti. Haritaların beklemeye elverişli olması, oyun deneyimine hâlâ pek yardım etmiyor. Buna rağmen, gelen yamalarla *Modern Warfare* özüne biraz daha dönük, daha dinamik bir oyuna dönüşmeye başladı. Eski *MW* oyunları gibi depar atarak herkesi vurmak mümkün değil ama beklemek yerine paintball oynar gibi dikkatli ve planlı oynayan oyuncular daha başarılı oluyorlar. Harita sayısı fena değil ve oyun henüz yeni çıkmış olmasına rağmen hem Gunfight'a hem de normal oyuna yeni içerikler eklendi bile. *Modern Warfare*'le aylarımı geçireceğimi sanmıyorum ama ilk çıktığı dönemdeki gibi oynanamayacak kadar özünden kopmuş da sayılmaz.

Modern Warfare'in hemen hemen bütün içeriğinde bir kusur bulabilirim ancak çok oyunculu içeriğin mod ve silah sayısı gayet iyiydi. Silah demişken bence seriye gelen en güzel yeniliklerden biri artık maç esnasında kullanılan ekipman ve silahların değiştirilebiliyor oluşu oldu. Örneğin rakiplerinizin tamamında keskin nişancı tüfeği var ve bekleyip geleni geçeni vurmak dışında bir şey yapmıyorlar. Bu durumda ekipmanlarınız arasına hızlıca bir duman bombası veya uzun menzilli bir silah alarak bunun önüne geçebiliyorsunuz. Eski oyunlarda böyle bir ekipmana sahip değilseniz beklemek haricinde yapabileceğiniz fazla bir şey yoktu. Silah geliştirmeleri ve içerikleri de son derece tatmin edici. Aynı sizin gibi silahlarınızın da deneyim seviyesi var. Onları ne kadar çok kullanıp onlarla ne kadar çok düşman öldürürseniz o kadar farklı eklentiye sahip oluyorsunuz. Başlarda neden var dediğiniz silahlar bir anda gerçek potansiyellerine ulaşıveriyorlar.

The Line'ı özlemle anıyoruz

Geçtiğimiz ay Spec Ops modundan neredeyse hiç bahsetmediğimi fark ettim ama bunda benim kadar Activision'ın da payı büyük. Her oyuncunun sevdiği zombi modunun aksine, belirli bir kişiyi vurmak veya alakasız bir noktaya ulaşmak üzerine kurulu anlamsız görevlerde tekrar eden işler yapıyor olacaksınız. Yıllar önce ilk çıkan *Call of Duty*'lerde olduğu gibi siz bir ara noktaya ulaşana kadar sonsuz sayıda adam çıkıp duruyor çoğu zaman. Eğlenceli olmadığı için oyunu zorlaştırayım derseniz bu sefer de sadece ağır zırhlı düşmanların sayısı artıyor. Çok oyunculu içerik için belirli kostümleri açmak için tamamladıktan sonra bir daha Spec Ops'a dönmedim. Kendine saygısı olan kimsenin de kolay kolay bu hataya düşeceğini sanmıyorum.

Call of Duty: Modern Warfare serinin hayranlarının hevesle beklediği o modern savaş hissiyatını verse de bence yapımcıların oyunculara istediklerini vermekten ne kadar uzak olduğunun da bir göstergesi niteliğinde. Zaman ve silahlar doğru olsa da ortada *Call of Duty* hissiyatını veremeyen, oynarken doğru hissettirmeyen bir oyun var.



- Savaşı yansıtan etkileyici sahneler
- İlginç karakterler
- Baskın ve özel tim temalı bölümler muhteşem
- Ücretsiz gelecek harita ve içerikler

−

- Beklemeye dayalı çok oyunculu oynanış
- Vasat Spec Ops modu
- PC için optimizasyon sorunları
- Sığ ve yüzeysel senaryo

7



Son Karar

Kendini oynatıyor, ancak serinin eski Modern Warfare'ler zamanındaki ihtişamında olmadığını da tekrar hatırlatıyor.







Eğer silah yapmak zor geliyorsa hazır modelleri kullanabilirsiniz.

TÜR: FPS | **YAPIM:** Infinity Ward | **DAĞITIM:** Activision Blizzard | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 euro (Battle.net), 469 TL (PSN), 472 TL (XBL)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** callofduty.fandom.com

STIKIR



Lütfen ismi doğru okuyunuz

Daha önce Indecision oynadıysanız Bilge Kaan'ın ismini duymuşsunuzdur. Indecision tuhaf bir oyundu ama Bilge "you know nothing Jon Snow" dercesine yeni oyununu çıkardı ve gördüm ki ilk oyunu bunun yanında melek kalır :)

Stikir tuhaf bir oyuncuk, hatta oldukça deneysel olduğunu da söyleyebilirim ama ilginç bir şekilde zevkli de. Bu, 'oyun yapmak hakkında' bir oyun, hatta ne tür bir oyun yapacağına karar veremeyen bir geliştirici hakkında bir oyun, o yüzden kimi zaman yarış oyununa, kimi zaman platforma, kimi zaman shoot 'em up'a dönüşüveriyor ekrandaki tuhaf pikseller ve renkler.



Acayip kısa bir oyun bu, maksimum yarım saatte bitirebilirsiniz ama başarımları o kadar tatlı ki insan istemsizce birden fazla kez oynuyor. Ortada bildiğiniz anlamda bir oyun olmadığından kalkıp da "aman kaçırmayın" ya da "aman uzak durun" diyecek halim yok, o yüzden 10'luk skalanın tam ortasına yerleştireceğim oyunu. "Amaan neye 6 lira vermiyorum ki" diyorsanız alın gitsin derim, en kötü ihtimalle istek listenize atın ve indirim bekleyin, böylece ülkemizdeki bağımsız oyun geliştiricilerine bir şekilde destek olmuş olursunuz, fena mı? ■ **ESER**

+
- Başarımları eğlenceli
- Komik grafikler
- Tuhaf hikâyecik

–
- Acayip kısa
- Fazla deneysel

5

Son Karar

Değişik kafalarda bir 'oyun' görmek istiyorsanız doğru adrestesiniz.

TÜR: Diğer | **YAPIM / DAĞITIM:** Bilge Kaan | **DİJİTAL İNDİRME:** 6,2 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-146-stikir

THE KING OF FIGHTERS: ALL STAR



Yemin ederim benim aklıma gelmişti

SNK'nın bütün hayal gücümü ele geçirdiği yıllarda (2000'lerin başı) gelecekte SNK'da çalışsam yapacağım oyunlar hakkında hayaller kurardım. O müthiş projelerimden biri de KoF karakterlerini içeren ilerlemeli bir oyundu. Ne ara çalmayı başardılar bilmiyorum ama bu projemi araklayıp mobil oyununa çevirmişler. Umarım taktik-RYO KoF projemin başına da aynısı gelmez.

KoF: All Star biraz RYO soslu standart bir beat 'em up oyunu. KoF 94'ten KoF XV'e kadar bütün karakterler oynanabilir durumda ki gerçekten akıllara ziyan bir liste bu. Kyo, Iori ve Kula üçlüsünden birini seçerek başlıyoruz ve her turda milleti döve döve ilerliyor, ardından da tahmin ettiğiniz gibi bölüm boss'larıyla kapışıyoruz. Dövüşler tek buton üzerinden kombolarla ilerlese de işin rengi karakterlerimiz seviye atladıkça değişmeye başlıyor, zira belirli seviyelerde karakterlerin özel hareketlerinin kilidi açılıyor, böylece kombolarınızın arasına bu özel hareketleri yedirerek kendi dayak yöntemlerinizi yaratmaya çalışıyorsunuz.

Gelgelelim oyunun en büyük gücü oynanışında değil devasa karakter listesinde yatıyor bence. Zira oyun sizden üç kişilik ekipler kurmanızı istediği için bu feci büyüklükteki listeden sizin tarzınıza en uygun üçlüyü bulmanız lazım. Bu karakterlerin ofans, defans ya da dengeli versiyonları olduğu gibi bir de birbirleriyle etkileşimleri var. Mesela ekibinize Goenitz'i alırsanız Orochi klanına mensup diğer karakterlerinizin de gücü artıyor. Yeni karakterleri de oyunda ilerledikçe elde ettiğiniz gacha roll'larla açmaya çalışıyorsunuz (benzer bir sistem Captain Tsubasa'nın mobil oyununda da mevcut). Bu gacha'lardan çıkan karakterler ya da aksiyon kartlarına göre ekiplerinizi kurmaya çalışıyorsunuz ki gacha konusunda oyunun paragöz olmadığını söylemek lazım. Oyuna daha fazla para yatırmanız sadece daha fazla zar atma şansınızın olması anlamına geliyor, öyle parayı bastırdım en güçlü adamı aldım gibi bir durum yok yani.

Sözün özü oyunun tarzı hayli klasik olsa da asıl keyif "Nasıl bana en uygun ve en güçlü ekibi kurabilirim?" sorusunda kafayı kırmakta yatıyor. Sonsuz fakat eğlenceli bir döngüde akıp gidiyor oyun. Tabii bu el emeği göz nuru ekibinizi daha klasik bir KoF tadında PvP'lerde. Belli ki yeni gelen Tekken karakterleriyle falan da bu döngü daha uzun süre devam edecek. Türle ilgili bir sıkıntınız yoksa sürpriz şekilde başarılı ve derin bir oyun KoF: All Star, tavsiye edilir. ■ **EMRE S.**



+
- Devasa oynanabilir karakter listesi
- Şaşırtıcı derinlikte takım kurma mekanikleri
- Gintama, Tekken, Samurai Shodown gibi misafirlerle güncel içerik

–
- Beat 'em up tür olarak bir noktadan sonra sıkabiliyor
- Gacha işinin ağırlıklı olarak şansa dayalı olması

8

Son Karar

Sürpriz şekilde başarılı ve derin bir oyun, biraz sabır ve şans istiyor sadece.

TÜR: Beat 'Em Up | **YAPIM:** Netmarble | **DAĞITIM:** SNK, Netmarble | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz | **DAHASI İÇİN:** snk.fandom.com





Ne yazık ki bu düellonun ağırlığı olması gerektiği gibi değil.

VADER IMMORTAL – EPISODE 3

Vizörün içindeki gözyaşları

ALİ SEZGİN

Vader Immortal'ın ilk bölümü bana "doğru" hissettiren nadir VR oyunlarındandı. Ben Star Wars denildiğinde sadece elime ışın kılıcını alıp önüme geleni kesmek istemiyordum çünkü. SW evreninin anlatmaya değer öykülerinden birini yaşamak, gerekirse sıradan bir insan olarak da o dünyanın bir parçası olabilmeyi istiyordum. İşin içinde ışın kılıcı ve Güç olursa da hayır diyecek değilim elbette. Dünyayı inceleyen, karakterleri ve hikâyeyi oturtan ve bunu tırmanmaktan bulmaca çözmeye, farklı aktivitelerle yapan muhteşem bir ilk bölümden sonra daha çok bir aksiyon oyununu andıran ikinci bölüm bizleri karşılamıştı. Şikayetçi olduğumu söylemem zor çünkü, Güç'le çekip kılıcımla kestiğim düşmanlar, üzerine kaya attığım rancor'umsu yaratıklar derken çocukluk hayallerimi yaşama şansı buldum. *Vader Immortal*'ın üçüncü bölümü gelip oyunu tek oturuşta bitirdiğimde Quest'i çıkarıp gözlerimi bir kez daha açtım. Çünkü bu sefer o iki güzel bölümün aksine hayatımda oynadığım en sığ VR deneyimlerinden biri karşıladı beni.

Çekemeyen Jedi olmasın

Star Wars'un üçüncü bölümleri hep sorunlu olmuştur ama bu seferki bambaşka bir hikâye. Oyunda artık kim olduğumuzu öğreniyor ve Vader'ın koca bir gezegeni yok edebilecek potansiyeldeki hain emellerine engel olabilmek için ona karşı hamlemizi yapıyoruz. Olay örgüsü yine oldukça heyecan verici olsa da aksiyonun kendisi ve VR'da yaptıklarımız tam bir hayal kırıklığı olmuş. Oyunun hemen başında, koca bir droid ordusunu ışın kılıcıyla yönetirken bir yandan da onlara kime saldıracaklarını ışın kılıcınızla işaret ederek göstermeniz gerekiyor. Speeder'larla gelen stormtrooper'ları parmakla gösterir gibi göstermek komik olsa da 6. speeder'dan sonra iş biraz tekrara binmeye başlıyor. Vader'ın kalesine ilerlerken de durum çok farklı değil. Sürekli olarak stormtrooper'lar geliyor ve siz bitmek bilmeyen bir mağarada bir sağdan bir soldan onları kesip duruyorsunuz.

Vader'la olan dövüş de aynı şekilde bir hayal kırıklığı oldu. Vader'ın birebirde herhangi biri tarafından dövülemeyecek bir karakter olduğunu veya peşinde koştuğu o ölümü yenme hedefinin onun için ne derece önemli olduğunu hiç hissettiremiyor. Vader'ın birkaç darbesini savuşturduktan sonra bakalım benden neler öğrenmişsin diyerek üzerinize kaya parçaları atmaya başlıyor. Seni karanlık tarafa çeken, yıllarca kafanı kurcalayan sorunun çözümüne birkaç adım uzaktasın ve sen bu olurken çakma bir Jedi'la top atmaca mı oynuyorsun koca Vader? *Vader Immortal* gerçekten potansiyeli olan bir hikâyeyi ne yazık ki oldukça zayıf bir tonla noktaladı.

Darth adınız mıydı?

Öte yandan ilk iki kısımda da bulunan Lightsaber Dojo modu, üçüncü kısımla birlikte bütün özelliklerin açılmasıyla çok daha eğlenceli hale geliyor. Işın kılıçlarını fırlatma, boğma, itme çekme gibi Güç özelliklerini bir araya getirme derken, tek başına bu mod bile 10$'ı rahatlıkla hak ediyor. Eğer spora gidecek vaktiniz yoksa veya canınız 15-20 dakikalık bir egzersiz istiyorsa Saber Dojo sizi rahatlıkla oyalayacaktır. İlerleyen bir hikâye veya yan modlar olmasa da Space Pirate Trainer veya *Serious Sam*'in benzeri shooter oyunları yerine rahatlıkla Dojo'yu tercih edebilirim.

Bu kadar güzel ilerleyen ve şekil alan bir hikâyeyi bu kadar kötü bitirmek *Vader Immortal* gibi potansiyeli olan bir oyuna yakışmadı. Dojo olmasa vereceğim not daha düşük olsa da, bir bütün olarak bakıldığında *Vader Immortal* halen yaşanmayı hak eden bir deneyim olmayı başarıyor. Keşke son bölümde malzemeden bu kadar çalmasalarmış.



- Dojo modu
- Hikâyenin en sonu iyi bağlanıyor



- Tekrarlayan sahneler
- Hayal kırıklığı yaratan son dövüş

6



Son Karar

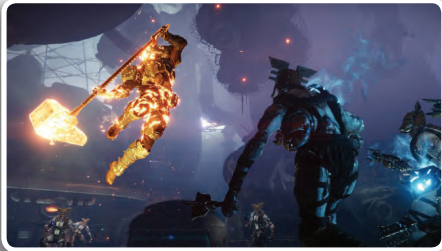
Özenerek cevaplanan sınav, süre bitince hızlıca bitirilmiş gibi.

TÜR: Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** IMXLAB | **DİJİTAL İNDİRME:** 10 dolar (Oculus Store)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** starwars.fandom.com

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

BU AY ÇOK OYUN YOK. E BU SENE ÇIKACAK OYUNLARIN HEPSİ ÇIKTI, BU AY DA SOLUKLANALIM... DİYECEĞİMİ Mİ SANMIŞTINIZ?! YANILDINIZ!! PC'CİLER VADEDİLEN RED DEAD REDEMPTION 2'YE KAVUŞTULAR. SWITCH'CİLER! SİZ DE POKÉMON AVLAMAK İÇİN İKİ GRUBA AYRILIN ÇABUK!

ÇOK OYUNCULU



DESTINY 2: SHADOWKEEP
PC, PS4, X-ONE
Shadowkeep hem Destiny 2'yi yeni oyunculara ulaşılabilir hale getirmeye hem de Destiny'ye zaman harcamış oyuncularını yeni görevler ve meydan okumalarla oyunda tutmaya çalışıyor. Destiny'cilerin sevdiği bir lokasyon olan Ay'a gerş döndüğümüz bu paket, gerçekten amacına ulaşıyor mu, o tartışılır.

Apex Legends
PC, PS4, X-One
Adı etrafta sık duyulmuyor diye popülerliği azaldı sanmayın, oynayanların çoğu bırakamıyor.

Tom Clancy's The Division 2
PC, PS4, X-One
Ana oyun aşırı genişti, gelen ücretsiz güncellemeler onu daha da genişletti. En iyi looter shooter'lardan.

Mordhau
PC
Yakın dövüşe odaklanan az sayıdaki multiplayer oyundan hiçbiri Mordhau kadar tutmamıştı.

Hunt: Showdown
PC, PS4, X-One
Biraz co-op, biraz rekabet, biraz battle royale ve derinleştikçe derinleşen bir oynanış...

Battlerite Royale
PC
Bir MOBA'yı alıp battle royale yapınca sonuç hiç de fena olmuyormuş.

Klasik
World of Warcraft Classic
PC
2004'te dünyayı değiştiren oyun, o 2004'teki haliyle tekrar çıktı. Hayırlısı...

RYO (Rol Yapma Oyunu)


Yeni

POKÉMON: SWORD & SHIELD
SWITCH
Galar bölgesinde dolaşıp pokémon avlamaya, küçük dövüşlerde pokémon'unuzu geliştirip büyük arenalarda savaşmaya hazır mısınız?! Bir Switch'iniz varsa elbette ki hazırsınız! Belki o beklediğimiz devrimsen Pokémon oyunu değil ama Pokémon yine de ya! Her şekilde kendine bağlıyor!

The Outer Worlds
PC, PS4, X-One
RYO uzmanı Obsidian'dan herkese sataşıp, bir yandan da yolsuzluk çözümleyeceğiniz bir bilimkurgu.

Code Vein
PC, PS4, X-One
Geçmişimizin sırları falan filan yine. Fakat Soulslike oluşu ve görselleri için belki bir şans verilerbilir.

Disco Elysium
PC
İster işinizi layığıyla yapın; ister işinizi boşverip, rüşvet alıp, kendinizi alkole verin...

Indivisible
PC, PS4, X-One
Çok boyutlu, Uzak Doğu efsanelerinden esinlenen hikâyesiyle yılın başarılı bağımızslarından.

The Surge 2
PC, PS4, X-One
Bu da Soulslike olsun ama daha çok hikâyesi olsun, eh biraz da pratik olsun, o kadar da yormasın diyenlere.

Klasik
Star Wars: Knights of the Old Republic
PC, X-One
Hazır Star Wars içeriği bolken bir de klasik koyalım dedik. Eski Cumhuriyet'in havası cidden çok başka be...

AKSİYON


Yeni

RED DEAD REDEMPTION 2
PC, PS4, X-One
"PC'ye gelecek mi? Gelmeyecek mi? Söylenti mi, gerçek mi?" diye diye bu muazzam oyunu en sonunda PC'de de tecrübeleyebiliyoruz. Biraz sıkıntılı çıkış yaptı malum bu port fakat Rockstar Games hızla bu sorunlara el attı, hâlâ da oyunu cilalamayı sürdürüyorlar. Bir de PC'de Arthur olmamak için bir neden yok gibi.

Death Stranding
PS4
Death Stranding gerçekten harika bir tecrübe ama sağa sola kargo taşımak da herkeslik değil, o da kesin.

Yeni
The King of Fighters All Star
Android, iOS
Cebinize sığan, sizinle okula gelen beat em' up! Üstelik sadece KoF karakterleri de yok içinde.

Yeni
Star Wars Jedi: Fallen Order
PC, PS4, X-One
Order 66'ten son anda kaçan bir Padawan olarak Jedi'ları yeniden bir araya getirme peşindeyiz. Özlenen SW oyunu.

Trine 4: The Nightmare Prince
PC, PS4, X-One, Switch
Sırf görselliği için bile oynanabilir. Yeni bulmacalar, harika müzikler... Keşke 3'ün hikâyesiyle de bağlantılı olsaymış.

Yeni
Terminator: Resistance
PC, PS4, X-One
Gelecekte geçen, New Vegas esintili bir Terminator oyunu mu? Kulağa güzel gelmiyor mu sizce de?

Klasik
Shenmue
PC, PS4, X-One, Dreamcast
Zamanının çok ilerisinde bir oyundu. Açık dünyası bugün hâlâ keyif verir.

Aha yine indirim günleri gelmiş! Var mı alınası bir şeyler?

1. *Oyunlar hâlâ pahalı, bu nasıl indirim!? - İPEK*
2. *Her gün sepetime bir sürü şey ekleyip sonra siliyorum. Kendimi kandırıyorum. İmdat! - M. İHSAN*
3. *Hep aynı indirimler, hep aynı oyunlar. Artık devir eldekileri tüketme devri. - ESER*
4. *PS4 için A Way Out, DMC 5 ve Resi 2 süper indirim almış. Resi hariç kaptım. - EREN E.*
5. *Daha geçen indirimden oynamadığım oyunlarım duruyor ama ben 3-5 liralık bağımsızlardan yine alırım birkaç tane. - GÜLHİS*

Uzaya fırlatmalık, dünya dışı türlere mesaj vermelik bir oyun seçmen gerekse hangisini seçerdin?

1. *"Bakın bizim aklımız fikrimiz buna çalışıyor" babında Catherine atarım. - ONUR*
2. *Asura's Wrath. Dünyayı çöp şişe geçirme sahnesini bütün galaksi görmeli. - EMRE S.*
3. *"Aslında akıllıyız biz yav" dermişçesine Death Stranding veya Final Fantasy VIII yollardım. Everything de olurdu. - EREN E.*
4. *X-COM. Azıcık gözleri korksun, "harcarız olm sizi," mesajı verelim. - ESER*
5. *Civilization'dan iyi mesaj mı olur :P -İPEK*

2019'u oyunlar açısından özetleyen cümlen ne olurdu?

1. *Oyun oynama zevkini çılgınca, kat kat yaşadığım müthiş bir yıl oldu. - İPEK*
2. *"Klasik oyun konsollarının sonu geldi" diyenler bu sene de avcunu yaladı. - EMRE S.*
3. *Sektörü derinden etkileyen "büyük" oyun az çıktı ama Japonlar sağ olsun sanki senelik eğlence kotamızın çok ötesine geçtik. - ONUR*
4. *"Japon yaptı abi"dir yılın özeti. İhya oldum, mest oldum, mutlu oldum. - EREN E.*
5. *Disco Elysium, Resi 2 ve DMC V bir gün hep birlikte bara gitmişler... - M. İHSAN*

STRATEJİ

Total War: Three Kingdoms
PC
Çin'i konu alan Three Kingdoms'ın neredeyse her açıdan en gelişmiş Total War olduğuna şüphe yok.

Planet Zoo
Yeni
PC
Evinde bir bitkiyi bile canlı tutamayan sorumsuz insanlar için hayvanat bahçesi simülasyonu. Ciddiye alacaksanız ne âlâ tabii...

Abandon Ship
Yeni
PC
Geminin içine sahip çıktığın yetmez! Geçtiğin sularda düşman gemisi, canavar neyin var mı iyice bir kontrol edeceksin!!

Rebel Cops
PC, PS4, X-One, Switch
Biraz kısa olmasının dışında gayet keyifli, kendince başarılı bir sıra tabanlı strateji. Hadi mafyayı dağıtacağız daha kalk, çabuk!

Worms Armageddon
Klasik
PC, PS, PS3
Worms yaa!! Kardeşi kardeşe düşüren, dostu dosta düşman eden dünyanın en şirin oyun serisi olabilir herhalde.

FPS

Metro Exodus
PC, PS4, X-One
Yüksek beklentilerimizi bile aştı Exodus. Her açıdan bu kadar etkileyici bir tek kişilik FPS oynamayalı uzun zaman olmuştu...

Call of Duty: Modern Warfare
PC, PS4, X-One
Eski MW'leri sevenler, o tadı arayanlar aradıklarını sonuna kadar bulacak. Fazlasını isteyenlerin durumuysa biraz karışık.

Borderlands 3
PC, PS4, X-One
Vurdu, kırdı, macera... Oh, oh! İyiyiz gene hadi. Hype'landığımız, ağzımızın suyu aka aka beklediğimiz devam oyunu sonunda geldi.

Far Cry: New Dawn
PC, PS4, X-One
Çok acayip farklı bir Far Cry beklemiyorsanız, 5'in değişine, renkli kıyamet sonrası haline de okeyseniz neden olmasın?

Ion Fury
PC
1999'da değil de 2019'da çıktığına inanmakta zorluk çekeceğiniz, her konuda aşırı eski kafa ama çok eğlenceli bir FPS.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR

Mario & Sonic at the Olympic...
Yeni
Switch
Olimpiyatlar havasına girmek isteyenlere gelsin. Tabii pek spor oyunu gözüyle bakmayın, daha çok bir parti oyunu.

Need For Speed: Heat
Yeni
PC, PS4, X-One
Eskinin efsane serisi NFS'nin her yeni oyununun en iyi ihtimalle orta halli çıkacağını bilmek bir dram değil de nedir?

Assetto Corsa: Competizione
PC
Nispeten küçük bir stüdyondan beklemeyeceğiniz kadar gerçekçi bir yarış simülasyonu. Niş olarak kalmaması dileğiyle...

Football Manager 2020
Yeni
PC
FM bu menajerlik işini nasıl yapacağını iyi biliyor zaten, bir iki ufak dokunuşla hayranlarını yeniden tavlamayı başarıyor.

The Sims
Klasik
PC, PS2, XBox
The Sims çıkalı, "yaşam simülasyonu" diye garip bir kavram hayatımıza gireli yirmi sene olmuş.

AYIN ALTIN OYUNLARI

STAR WARS: JEDI FALLEN ORDER

ASGARD'S WRATH

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Buraya klasik bir "bu ay oyun çıkmıyor" cümlesi yazacaktık ama şimdi Phoenix Point çıkacakken de içimizden gelmedi.

Aralık '19	
Phoenix Point	3 Aralık
SaGa: Scarlet Grace - Ambitious	3 Aralık
Vampire: the Masquerade - Coteries of New York	4 Aralık
Darksiders: Genesis	5 Aralık
MechWarrior 5: Mercenaries	10 Aralık
Ocak '20	
Dragon Ball Z: Kakarot	17 Ocak
Final Fantasy: Crystal Chronicles Remastered	23 Ocak
The Walking Dead: Saints and Sinners	23 Ocak
Journey to the Savage Planet	28 Ocak
Şubat '20	
Zombie Army 4: Dead War	4 Şubat
Ori and the Will of the Wisps	11 Şubat
Street Fighter V: Champion Edition	14 Şubat
Iron Man VR	28 Şubat
One-Punch Man: A Hero Nobody Knows	28 Şubat
Mart '20	
Final Fantasy VII Remake	3 Mart
Nioh 2	13 Mart
Animal Crossing: New Horizons	20 Mart
Doom Eternal	20 Mart

SANAL GERÇEKLİK

Blood & Truth
PSVR
Büyük bir prodüksiyon, müthiş bir aksiyon. Abartılı bir aksiyon filminin baş karakteri olduğunuz hissini inanılmaz veriyor.

Beat Saber
Vive, Rift, WMR, PSVR
VR'la alakalı olsun veya olmasın herkesin ilgisini çekmeyi başaran süper eğlenceli oyun Beat Saber tam sürüme çıktı.

Gorn
Vive, Rift, WMR, Index
Kısıtlı içeriğe sahip bir oyun olsa da çizgi filmsi görseller eşliğinde bol kanlı gladyatör dövüşleri yapmak çok eğlenceli.

Asgard's Wrath
Yeni
Rift
VR'da böyle büyük ve bu kalitede bir oyun ilk defa görüyoruz! Ama uzun süreli oynayınca başı dönenlere göre değil.

Vader Immortal - Ep.3
Yeni
Rift
Şahane iki bölümün ardından finali iyi yapamıyor. Yine de her şeye rağmen yaşanması gereken VR tecrübelerinden.

MACERA & BULMACA

Oxygen Not Included
PC
Yalan o yalan! Oksijen var gayet, ayrıca lazım da! Mikro yönetim neymiş gelin de görün (içme suyuna işeyene dayak var bu sefer).

Ancestors: The Humankind Odyssey
PC, PS4, X-One
"İnsanlığın doğuşuna tanıklık edin" diyen belgesellerin bir adım ötesi. İzlemeyin, oynayın!

Afterparty
PC, PS4, X-One, Switch
Yok efendim Şeytandan fazla içene altın kadeh veriyorlarmış, yok altın kütük veriyorlarmış... Ama içerken eğlenceliydi şimdi ne yalan söyleyeyim.

Concrete Genie
PS4
Vandalizmin şirin ve etik hali. Duvarları boyarken bu kısa ama anlamlı hikâyenin içinde çok eğleneceksiniz.

Ghostbusters the Video Game Remastered
PC, PS4, X-One, Switch
Film gibi hikayesi harika, fakat bug'lar da bir o kadar can sıkıcı. Yama beklemek mantıklı olur.

BİR GARİP OYUN

Macdows 95
PC
Türk bir yapımcıdan, çıldırtan bilgisayar şarj etme oyunu. Bulmaca üstüne bulmaca içinde kaybolma vakti.

What the Golf
PC
Aha uçtu adam! Uçtu uçtu! Bildiğin halter uçtu! Okçuluk da nereden çıktı? O bir Mario mu? Bir garip oyun işte...

Sayanora Wilh Hearts
PS4, Switch
Elektronik müziğin ön planda olduğu bu kısa oyunda tempoyu korumaya ve kalpleri toplamaya çalışın.

Untitled Goose Game
PC
O tabela beni durduramaz dostum! Neden biliyor musun? Çünkü ben okuma yazma bilmiyorum! Kazım ben!

Catherine: Full Body
Klasik
PS4
Bu kafa karıştırıcı, çekici mi ürkünç mü olduğuna karar veremediğimiz macerayı ilkinde kaçırdıysanız, şimdi dalmanın tam zamanı!



JOJO RABBIT

NAZİ OLMAK İÇİN
HİÇ İYİ BİR ZAMAN DEĞİL!

–Pozan Erten




Yeni Zelanda'nın derinlerinden çıkıp, dünyanın tepesindeki Disney'in aradığı insan olmanın kolay bir iş olmadığı kesin. Ama eğer dokunduğu her şeye yaratıcı ve vizyoner imzasını bırakabilen, nevi şahsına münhasır bir yetenekseniz işlerin sizin için biraz daha kolaylaşacağı da bir gerçek. Özel bir insansanız ve biraz da bunun farkındaysanız, hayatınız bir noktada kesinlikle özel olmaya başlar ve devam eder. Hem kameranın arkasında hem de önünde özelseniz de, gönül verdiğiniz bu sanat dalında aranan isimlerden biri haline gelirsiniz. İşte Taiki Waititi de bence bu özel insanlardan biri ve artık kariyeri de sinema tarihindeki özel hikâyelerden biri olacak gibi görünüyor.

Eagle vs Shark'dan Thor: Ragnarok'a uzanan bu yol hikâyesi Waititi'nin biraz mola vererek ve biraz da içe dönerek yansıtmaya çalıştığı güzel bir ayrıntıyla süslenmeye hazırlanıyor. Taiki Waititi'yle 2. Dünya Savaşı'na her zamankinden farklı ve renkli(!) bir dönüş yapmaya, Nazilere nanik çekmeye, bolca ironiye ve çocukların gözünden savaşın gözünün içine bakmaya hayır diyeceğinizi hiç sanmıyorum. Henüz farkında olmayanların da bir an önce Jojo Rabbit'e dikkat kesilmesini öneriyorum, çünkü bu film gerçekten beklenmedik yerlere gelebilecek kapasitede. Ortada hepimizin ters köşe yapmasını beklediği ve muhtemelen beklentilerimizin çok dışında bir şekilde ters köşe yapacak ters köşeception bir Oscar aday adayı var, inanın. Bu filmin özeti bu; beklentiler ve beklenmedikler!

2. Dünya Savaşı'ndayız. Gaflete düşmüş Alman halkının faşist rejime en büyük desteği verdiği yıllar. Düşünün ki birçok çocuğun en büyük kahramanı Hitler ve tümünün ortak hayali günün birinde Nazi hareketinin bir parçası olmak. Jojo da bunlardan biri, biraz garip bir çocuk ve bir Nazi çocuk eğitim kampında vaktini geçiriyor. Bir de hayali arkadaşı var Jojo'nun: Adolf Hitler! Ve Waititi'nin kendisi tarafından canlandırılıyor! Ama bir gün evlerinin çatı katında saklanan Yahudi kız çocuğu ortaya çıktığında, Jojo ve hayali arkadaşı için işler değişmeye başlıyor. Jojo zamanla babasının Hitler versiyonu ve şefkatli annesinin yaklaşımıyla savaşı, farklılığı, büyümeyi ve tabii ki koşulsuz bir şekilde arkadaş olmayı öğreniyor. Waititi'yse bütün bunları bize çocukların gözünden, savaşın tam ortasından, pastel renklerin yoğunluğunda, fazlasıyla absürt ve ironik mizah anlayışıyla ve Jojo sayesinde adeta bir hayal dünyasında anlatmayı hedefliyor.

Tarihin en karanlık ve acı dolu zamanlarından birini, hem biraz naif hem biraz renkli, fazlasıyla da çılgınca bir şekilde yansıtmış olmak belki filme birçok eleştiri de getirecek ama Waititi'nin bu konuda hem yüz güldürecek, hem yüz kızartacak, hem de göz yaşartacak bir hiciv yapacağından şüphem yok. Kendini ispat etmeye tek adımı kalmış bir yönetmen, çok iyi bir oyuncu kadrosu, yeni nesil kendine özgü bir mizah anlayışı ve her duyguyu yaşatma potansiyeliyle karşımıza çıkacak olan Jojo Rabbit, hiç kuşkusuz yılın filmlerinden biri, belki de en iyisi olmaya aday. Zaten Oscar'a uzanan birçok film gibi Toronto Film Festivali'nde en büyük ödülü de almış durumda.



HITLER'İNİZİ NASIL ALIRDINIZ?

Soykırım yapmaya yeltenmiş ve tüm dünyaya savaş açmış birinin komedi karakterine ya da komedinin yardımıyla bir hiciv aracına dönüşmesine tepkiler gösterilse de bu yöntemin bazı kişilerin aklından onu silmesine yardımcı olabilme olasılığı da var. Hitler'in mizah malzemesi olarak kullanılması ve küçük düşürülmesi o büyük acıları dindirmeyecektir ama aşağıda bahsedeceğimiz yapımların da onu sempatik göstermeye çalışmadığını anlamamız gerekiyor.

The Great Dictator

Büyük komedyen Charles Chaplin'in ilk sesli filmi olan The Great Dictator, sesini duyurmak için çok da çaba sarf etmedi diyebiliriz. Çünkü film ortaya çıktığı an bir fenomen haline geldi. Hitler'in belki de dünya genelinde en çok isminin geçtiği zamanlarda yapılan bu Nazi parodisinde Hitler rolüne bürünen Chaplin, yaptığı göndermeler, çağın ötesinde hiciv ve özellikle filmdeki unutulmaz tiradıyla dünyaya çok büyük mesajlar vermişti.

Mein Führer

İyi bir film olmasa da, öncü Hitler parodilerinden biri olan Mein Fuhrer, özellikle böyle bir diktatörün mizah malzemesi olarak kullanılmasına karşı çıkanlar tarafından eleştirilmişti. Filmin aslında tek yapmak istediği Hitler'i yerin dibine sokmak, sıradanlaştırmak ve onu utanç kaynağı bir karakter haline getirmekti. Kimine göre amacına ulaştı, kimilerine göre haddini aşarak bazı hassas duyguları çok zorladı. Ama bu filmden sonra dünyanın Hitler hakkında şaka yapmak konusunda biraz daha rahatladığı kesindi.

Er Ist Wieder Da

2014 yapımı olan bu film çok yaratıcı bir fikirle ortaya çıkmıştı: Hitler günümüze gelse ne yapardı? Bir Hitler parodisi olması dışında, çok iyi bir kara komedi örneği olmayı da başardı. Alt metninde söyledikleri ya da cesareti yettikçe söylemeye çalıştıkları filmi kült haline getirdi. Gül gül öldük tadında ilerlerken, film bittiğinde boş duvara bakıp düşüncelere dalmak insanı biraz hırpalıyordu. Tıpkı diğer Hitler parodileri gibi bu film de onun gerçekten yaşamış bir insan olduğunu değil, kurmaca bir karakter olmasını diliyordu...

YÖNETMEN: Taika Waititi **OYUNCULAR:** Roman Griffin Davis, Thomasin McKenzie, Scarlett Johansson, Taika Waititi, Sam Rockwell, Alfie Allen






EREN ERYÜREKLİ

MARVEL FİLMLERİ ASLINDA NEDİR?

Her kafadan bir ses çıkıyor

Geçen ay Martin Scorsese'nin ateşleyip Francis Ford Coppola'nın da yangın yerine benzin dökmesiyle alevlenen tartışma bitecek gibi görünmüyor. Zira Scorsese daha önce yaptığı açıklamaya açıklık getiren bir yazı daha yayınladı ve Marvel filmleriyle sinemanın ayrı ayrı şeyler olduğunu, birinin herhangi bir risk içermeyen görsel işitsel bir gösteri, gerçek sinemanınsa risk alan, izleyiciye yeni duygular yaşatan ve bu sanatı ileri götürmek için çabalayan işler olduğunu belirtti. Hatta "bunu belirtmiş olmak bile bana acı veriyor" diyerek Marvel özelinde çizgi roman filmlerine ciddi bir diss atmış oldu.

Onun bu filmleri anlamadığını savunan Chadwick Boseman (Black Panther) ise işi biraz fazla ileri götürerek Scorsese beyaz olduğu için siyahların bu filmde hissettiği duyguları anlayamayacağını ileri sürdü. Sert. Yönetmenler cephesinden gelen bir diğer yorumda James Gunn "bazen dâhiler bile bu filmleri anlayamaz ve bunda bir sorun yok" diyerek meselenin bu denli büyütülmemesi gerektiğini savundu. Konuya en son yorumsa Hong Kong'lu aksiyon üstadı John Woo'dan geldi ve kendisi Scorsese'ye arka çıkarak "bu filmler evet eğlenceliler ve iyi para kazanıyorlar ama fabrikasyon olmalarından sebep genç izleyicilerin gerçek sinema algısını bozarak onları klasiklerden uzaklaştırma riskini de taşıyorlar" dedi.

Tüm bu yorumlara baktığımda genel olarak Marvel filmlerinin yaşını başını almış bir grup yönetmen tarafından pek de iyi karşılanmadığını, bu üstatlar bu filmlerin salonları domine ederek bağımsız filmlerin sesini kıstıklarını, bunun da ileride tek tip bir sinema anlayışı doğuracağını düşünüyorlar ki bir yere kadar haklılar. Lâkin Marvel filmleri yalnızca bu mudur? Bir lunapark, beynimizi kapatıp izleyip eğlenip çıkacağımız süslü bayram şekerleri midir? Yoksa daha fazlası olabilirler mi? Veya zamanında "gişe filmi" kavramını yaratan Star Wars ve Indiana Jones serileri o dönemde sanatsal değillerdi de şimdi kıymete mi bindiler? Hepsi eğlence sinemasının bir örneği değil mi? Veya eğlenerek de sanat yapılamaz mı? Avengers: Endgame'in finalindeki malum sahneyi düşünün; 10 yıl boyunca verilen emeğin, harcanan binlerce saatin duygusal dışavurumudur tamamen ve ben lunaparklarda bu kadar gözyaşı döktüğümü de pek hatırlamıyorum açıkçası. Aynı şekilde Scorsese'nin The Irishman filmine de benzer bir eleştiri getirenler; onun da kendi evreninde döne döne aynı konuları, benzer karakterleri işlediğini örnekleyip The Irishman'in bir nevi Avengers filmi olduğunu belirtiyorlar. Haksız da değiller doğrusu.

Şu var ki salt eğlence veya beyin uyuşturma amaçlı olsun olmasın Marvel filmleri son 10 yıla damga vurmuş kültürel bir değerdir. Çizgi roman dediğimiz medya zaten bir kültürel değerdir başlı başına ve "aman Marvel filmleri geldi sinema elden gidiyor" denildiğinde aslında ufuktaki değişim görülemiyordur. Zira her dönemin kendine has trendleri olmuştur ve her dönemde de bunların karşısında sanatsal yönü güçlü, içinizdeki çok farklı duyguları harekete geçiren ve sınırları aşan filmler olmuştur ve olacaktır. Çünkü kâinatın yapısı bunun gerektirir, hiçbir varlık kendi karşıtı olmadan hayatta kalamaz. Deadpool ortamın aşırı karıştığı bir anda gelip bir farklılık yaratmış, ondan cesaret alan Logan bir süper kahraman filminden dramatik bir yol öyküsü çıkarmış, Joker'se ciddi bir karakter draması olarak hafızalara kazınmıştı. Yani çer çöp filmler her daim olacaktır ama Marvel filmleri dahi bir gün o üstün sinema duygusuna sahip, sanatsal yönü de olan Magnum Opus'unu ortaya çıkartacaktır. Winter Soldier buna en çok yaklaşan filmdi ve Endgame'in ilk yarısı gerçekten yenilen kahramanların inandırıcı bir portresini çizip duygusal yönü hayli güçlü bir iş çıkarmıştı ama formülün sınırlarını fazla zorlamamıştı tabii.

İşte "o" film gelene kadar lunaparklarımızda eğlenmeye devam edeceğiz bu kesin fakat bu filmleri komple değersiz olarak görmek de bence yanlış ve "o" tek filmin ortaya çıkma şansını da baltalıyor. Dolayısıyla uzaktan bakıp beğenmemek yerine bu filmlerle biraz daha dirsek teması kurup onların güzelliklerini görmek uzun vadede hepimizin kazanacağı bir oyun olacak.



MANDALORIAN OYUNCAKLARINI BİR SÜRE DAHA BEKLEYECEĞİZ

Mandalorian tek başına inişe geçen Star Wars külliyatını diriltti denebilir. Serinin western tarzı köklerine dönen yapım karşımıza sürpriz yumurtaların en sürprizlisi olan "Bebek Yoda"yı çıkarttığındaysa yer yerinden oynadı resmen (evet evet, aslında Yoda değil o, biliyoruz). Bu şirinlik abidesinin figürünü arayanlarınsa şimdilik elleri boş kaldı zira serinin yaratıcısı Jon Favreou'ya göre dizideki sürprizleri bozmamak adına ilk sezon bitene kadar oyuncaklar da piyasaya çıkmayacak. Son yıllarda bu oyuncaklar yüzünden pek çok önemli filmin kilit noktalarını öğrenmiş, çeşitli spoiler'lar yemiştik hatırlarsanız. Bu hareket dizinin gizemli kalması için gayet yerinde olmuş bence, Lucasfilm'i kutlarım. Zaten oyuncaklar çıktığında herhangi bir satış kaygısı yaşamayacaklardır, ömründe hiç Star Wars figürü almamış ben bile o ufaklığa yükseldiysem dünyanın geri kalanını varın siz düşünün.



BİLGİNER'E BÜYÜK ÖDÜL

Bu yıl 47.'si düzenlenen Uluslararası Emmy Ödülleri'nde (asıl Emmy değiller ama olsun) göğsümüzü kabartan bir hadise yaşandı ve Şahsiyet dizisindeki rolüyle Haluk Bilginer, En İyi Erkek Oyuncu ödülünü yurdumuza getirdi. Zaten kendisi de konuşmasında kendisinden çok ödülün ülkemize gelmesine sevindiğini belirtti. Başrolünü üstlendiği Şahsiyet dizisinde, kendisine Alzheimer tanısı konulduktan sonra yıllardır ertelediği bir cinayeti işlemeye karar veren Agâh Beyoğlu'nu canlandıran Haluk Bilginer, Türkiye'nin yetiştirdiği sayılı aktörlerden birisi gerçekten de. Biz de kendisini çok tebrik ediyor, Şahsiyet gibi kaliteli yapımların da devamını diliyoruz.



SNYDER CUT YOLDA MI?

Zack Snyder arada bir hortlatıp duruyordu zaten Justice Leauge filminin kendi versiyonundan kareler içeren versiyonu fikrini ama son bir ayda mevzu epey büyüdü ve tüm oyuncu kadrosu ve hayranlar da ona destek vererek yönetmenin kurgusu versiyonunu yayınlaması için Warner Bros'a baskı yapmaya başladı. Bilindiği gibi Snyder ailevi bir trajediden ötürü filmden ayrılmış, Joss Whedon başa geçerek projeyi tamamlamıştı. Yalnız bu tamamlama işi esnasında senaryodaki 80 sayfalık bir kısmı değiştirmiş ve ortaya zayıf bir film çıkmıştı. Olayların üstünden çok sular aktıktan sonra yeniden gündeme gelen Snyder Cut'ın çok daha karanlık olduğu, Darkseid'i içerdiği ve izleyenlerin bu versiyonu oldukça beğendiği yönünde yorumlar var. Benim tahminim Mayıs'ta HBO Max açıldığında filmin orada yayınlanacağı (ki epey sıkı bir malzeme olur) yönünde.

JAMES DEAN YENİ BİR FİLMDE OYNAYACAK

Tanımayanlar için özet geçmek gerekirse bugünlerde Leonardo Di Caprio neyse 50'li yıllarda da James Dean o demekti ve 24 yaşında hayatını kaybetmesine rağmen bugün halen bir sinema ikonu olarak kalabilmiştir. İşte burası önemli zira kendisini yeni bir filmde izleyeceğiz. "Nasıl yani?" diyorsanız Finding Jack isimli bu Vietnam Savaşı dramasında Dean CGI yardımıyla yeniden canlandırılacak ve başrol oynayacak. Açıklama yapılır yapılmaz internet yabaları ve meşaleleriyle yönetmen ve yapımcıların üzerine yürüdü tabii. Yapımcılarsa sadece Dean değil daha pek çok ünlü kişinin haklarını ailelerinin rızasıyla satın aldıklarını ve ileriki projelerde kullanacaklarını belirtti. Bence gelişen teknoloji rahatlıkla Dean'ı hayata döndürmeye yeter, lakin bu yapılmalı mı gerçekten veya piyasada oyuncu mu kalmadı gibi sorular da akla gelmiyor değil. Ama bu furyadan kaçış olmadığı da kesin gibi gelecekte.

Totoro



Sevgili Büyük Gri

EREN ERYÜREKLİ

İLLÜSTRASYON DIANA VICEDO



Bir orman düşünün. Büyük, yeşil, taptaze. Yapraklarının gölgelediği günışığıyla, içinden akan ırmakları, kıyısında ıslanan rengarenk çakıl taşları, kozalakları ve bir sürü canlısıyla mutlu, sevimli bir orman. Çoğumuz için sıkışık dallardan ve rahatsız adımlardan ibarettir bu görüntü, hatta büyük bir kısmımız gitmeye bile tenezzül etmez. Çünkü doğadan koparılmış, yeşilin büyüsünü unutmuş bireyler olarak beton ormanlarında büyütüldük çoğumuz. İşte o koparıldığımız ormanlarda unutulmuş zamanlardan kalma, yetişkinliğin sıradanlığına bulanmış zihinlerin göremeyeceği, yalnızca çocuklara gözüken dost varlıklar yaşar. Dostturlar çünkü orman onlara ihtiyaçları olan her şeyi verir zaten, tıpkı bir zamanlar biz insanlara da verdiği gibi. İşte o gitmesek de görmesek de orada olan ormanların birinde yaşar Totoro ve familyası.

Totoro kimdir veya nedir diye soranlara tek bir yanıt veremem çünkü o da zaten tek bir şey değildir. Bazısı ona Ormanın Tanrısı veya Ruhu der, kimine göreyse o yalnızca aşırı gelişmiş bir hayvandır. Gri, beyaz, pofuduk gövdesi güven verirken kocaman ağzındaki dişleri de et yerine ot ve yemişleri tercih ettiğinin ispatıdır. Tesadüfen karşısına çıkan Mei onun o dev karnında mışıl mışıl uyurken biz de bu küçük kızın yerinde olmak isteriz. Totoro saftır, kötülük bilmez doğanın tüm evlatları gibi, yalnızca insan kendini tabiattan kopartmayı seçtiğinden beri kötülüğü düşünür ve eyleme geçirir zira. Buna karşın Totoro ağaçlarla konuşabilir, bitkiler ona yemişlerini cömertçe sunar, bitkiler onun bir sözüyle büyür ve sihirli okarinasından çağlayan notalar rüzgâra karıştığında gecenin içinde bir tüy kadar hafifmişçesine süzülebilir. Ormanda kaybolmuşları koruyup kollar ve karşılığında da hiçbir şey istemez. Çocukluğun saflığı onu görebilmeyi sağlarken neyse ki yetişkinlerin kem gözlerinden ırak kalmayı başarabilir kendisi. Onun mistik ruhu barındığı ormanla bağlı, belki de onunla birdir. Japonya'nın Şintoist inancına göre yaşayan her şeyin, taşların bile bir ruhu, tözü, enerjisi vardır. Bir enerji ve titreşim kaosu olarak var olan kainatımızla epeyce de örtüşen bu inanca göre Totoro bir hayvan ya da küçük çaplı bir tanrı olabilir ve belki ikisidir de aynı anda. Çünkü biz kimiz ki kendimizi kopardığımız o büyülü ortamın kuralları hakkında atıp tutalım? O unutulmuş mistik zamanların rayihasını içimize çekmeden Totoro'yu nasıl anlayalım? Mei, Satsuki ve onu görme şansına erişmiş nice çocuğun doğanın kalbine attıkları o içten bakışı nasıl hissedelim? Dostu Kedi-büs ve ormanın nice görünmez ama varlığı hissedilen gizli sakinlerinin arasına hangi yolla yeniden karışalım?

Sıcak bir yaz akşamında ortaya çıkan ağustosböcekleri kadar parlak olan çocuk zihninin o yargılamayan saflığıydı Totoro'yu küçük kızlara yardıma iten. Karşılıksız dostluklarıydı ve şemsiyesine düşen yağmur damlalarının yarattığı ürpertinin neşesiydi Totoro'yu dostumuz, komşumuz, koruyucumuz yapan. O kaybettiğimiz gizemdi hayattaki belki de hiçbir zaman geri bulamayacağımız ama derinlerde bir yerde yaşayan, parıldayan, sevilmeyi ve yeniden bulunmayı bekleyen, tabiatın ete kemiğe ve bolca yumuşacık tüye dönüşmüş haliydi Totoro.

Kültürel Etkileri

Totoro Japonya'da o kadar etkili bir ikon oldu ki adına müzeler, evler, ormanlar ve otobüs durakları bile bulmak mümkün. Ona adanmış küçük mabetlerden tutun, hemen her yerde satılan ve bunca yıldan sonra bile büyük ilgiyle karşılanan ürünlerinin çeşitleriyse sınırsız gibidir. Kendisine Ghibli'nin Mickey Mouse'u da desek yeridir hatta. Totoro Batı'da da çok sevilen bir karakter oldu zamanla ve The Simpsons'tan Family Guy'a, Toy Story'den Powerpuff Girls'e kadar pek çok yapımda gözüktü. Film ve karakter Pixar'ın Up filmine verdiği büyük ilhamla biliniyor ve Hayao Miyazaki'nin zihninden çıkan bu belki de en bilindik varlık uzun yıllardır Japonya'da en sevilen animasyon karakterler listesinin yukarılarında yer alıyor. Oradan kolay kolay da inmez zaten.

Ölüm Tanrısı mı?

Nerden türetilmiştir bilmiyorum ama Totoro hakkında karanlık bir söylenti var. O aslında Ölüm Tanrısı'dır ve ölmüşlere ya da yakında öleceklere görünür. İddiaya göre Mei sandaletin bulunduğu derede boğulmuştur ve ablası Satsuki de sandaleti görünce bunu anlar ve gerçekle yüzleşmeyerek Totoro'dan yardım ister, yani intihar eder. Kedi-büs'se aslında ölüleri öte tarafa götüren bir vasıtadır. Kızların ağaçta annelerine görünmesi de (Kedi-büs'le birlikte) hasta olan annenin de yakında öleceğine işaret eder. İddianın devamındaysa gerçek hayatta aynı bölgede çocuk cinayetleri işlemiş bir suçluyla isim bağlantısı kurulur filmdeki bir kutu üzerinden. Cinayetlerin mayısta işlenmesi ve kızların isimlerinin Mayıs anlamına gelmesi de bu görüşü destekler. Neyse ki Ghibli Stüdyosu iddiaları yalanlayarak filmde böyle bir anlamın olmadığını doğruladı. Ama işte internet...

KISA *(ve bazı pek de kısa olmayan)* İNTERNET ÇİZGİ ROMANLARI



On sene önce şöyle böyle şeyler olmuştu temalı bir dosyama daha hoş geldin canım Oyungezer. 2010 senesinde yine bir internet çizgi romanları dosyası yapmışız ama o zamandan bu yana çok şey değişti. Bir zamanlar paylaşması, yayması bu kadar kolay olmayan bağımsız karikatür ve çizgi romanlar, yine 2010'da kurulan Instagram sayesinde birçoğumuzun ayaküstü vakit geçirme favorisi haline geldi. Ben de şöyle bir oturdum, Instagram'dan takip edip arada göz gezdirebileceğiniz öne çıkan karikatürleri şöyle bir derledim. Araya da bir iki uzun soluklu hikâye serpiştirdim.

HAZIRLAYAN **GÜLHİS CANPOLAT**

The Wormworld Saga
Daniel Lieske

Bu listede çizimlerine bu kadar imrendiğim bir çizgi roman daha yok sanırım. Eh ben bu seviyeye gelene kadar bir on sene daha geçer, bu arada siz de kendinizi Jonas'la birlikte değişik dünyalarda kaybedin. Jonas'ın büyükannesinin yanında geçireceği sıradan bir yaz tatili, büyülü dünyalara açılan bir deliğe düşmesiyle bambaşka bir maceraya düşünüyor. Kendi internet sitesinden okuyabileceğiniz bu macera hâlâ devam etmekte ve bir noktaya kadar Türkçe çevirisi de mevcut.

wormworldsaga.com







Bird Boy
Anne Szabla

Bird Boy aslında yarım kalmış bir çizgi roman fakat ben bu listeye yine de eklemek istedim çünkü şu anda tamamlanmış olan ilk iki kitabı gerçekten harika. Anne Szabla aynı zamanda Kingdoms of Amalur üzerinde de çalışmış. Kendisini köyüne kanıtlamaya çalışan 10 yaşındaki Bali'nin öyküsü ve görsel anlatımı gerçekten muazzam. Anne Szabla'nın bir gün bu hikâyeye geri döneceğini umuyorum.

bird-boy.com



Orc & Gnome's Mild Adventures
Arielle Campbell & Irshad Karim

Mr. Turtle! Gel lan o şapşal yüzüne bir kere daha bakayım! Bu amma uzun ve hâlâ da devam eden çizgi roman tam da D&D benzeri fantastik dünyaları seven, biraz da komedi arayan okurlar için. Başka kahramanlar öyle gidip de sağda solda hoplayabilir, canlarını tehlikeye atabilirler. Orc ve Gnome burada kiralarını ödemeye, faturalarını yetiştirmeye çalışıyorlar, tamam mı? Orc ve Gnome'un Ortalama Maceraları işte böyle bir çizgi roman.



ogmacomic.com



Shen Comix

Shen yaa, bu ne şimdi?! Shen ürkünç, acayip şeylerle komediyi karıştırmayı, genel geçer internet temaları ve trendleriyle dalga geçmeyi seviyor. Bu listede benim en severek takip ettiğim çizerlerden. Her Cadılar Bayramı şekilden şekle giren profil resmine ve Axolotl Bilgileri basan makineye dönüştürülmüş adam serisine bayılıyorum mesela (O ne yaa? Adam mı dönüşmüş? Makineye dönüşmüş. Bak sen...).

 **@shencomix**

Sarah Andersen

Okurken bağ kurmak mı dediniz? "Aha ben bunun aynısını her gün yaşıyorum," diyeceğiniz senaryolarla dolu Sarah Andersen'in karikatürleri. Hâlihazırda 400'den fazla karesi, 3 kitabı olan çizerin Cadılar Bayramı'nda başladığı bir de FANGS (*tinyurl.com/ogz-146-fangs)* adında, sevgili bulmaya çalışan bir vampir hakkında, hâlâ devam eden bir çizgi romanı var.

 **@sarahandersencomics**

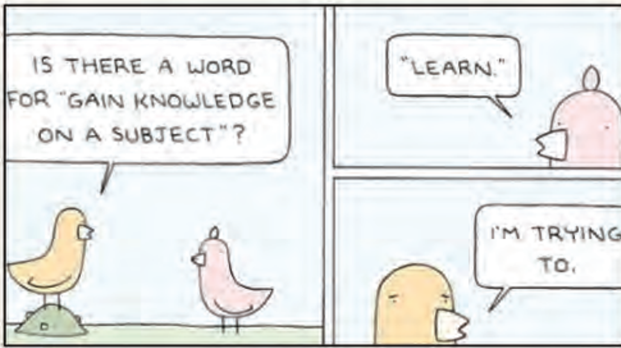


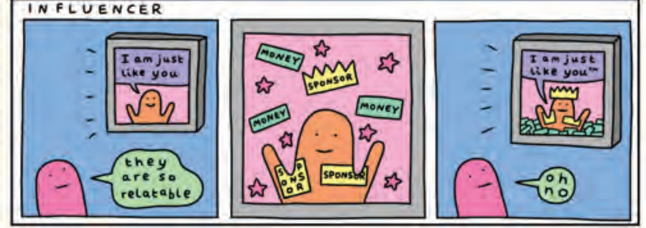


Poorly Drawn Lines

Empati yoksunu hayvanlardan oluşan bir karikatür dizisi mi istemiştiniz? İstememiş miydiniz? İsteseniz de istemeseniz de o karikatür dizisi var ve ben onu buraya koydum. Ehehe... Neden komik ki bunlar yaa…

@poorlydrawnlines





Web Comic Name
Alex Norris

Bu ucuz ve yaratıcılıktan nasibini almamış isimli karikatürleri eminim daha önce görmüşsünüzdür. "Oh no!" ile meşhur olan bu renkli arkadaşlar bana sorarsanız durum komedisinde çığır açıyorlar ama tabii herkes bana katılmak zorunda değil. Dadaizm ve saçmalama severler önden buyursun.

@webcomic_name

webcomicname.com

Mr. Lovenstein
J. L. Westover

Ah... İşte yavaştan saçmalayan karikatürlere geliyoruz. J. L. Westover bu kaotik enerjiyi nereden buluyor gerçekten merak ediyorum. Tuhaf yuvarlak kafalı adamcıklarını gündelik ama bir o kadar da fantastik ve abartılı durumlara sokan Westover, sıradan sıkıntıları renklendirerek güldürmeyi başarıyor.

@mrlovenstein





Swords Matthew Wills

Matthew Wills'in fantastik severler için yazdığı bir komedi karikatürleri dizisi Swords Comic. Büyük savaş için planımız mı? Karşımıza çıkanı bıçaklıyoruz. Bu kazan benim büyü kazanım, çorba kazanı değil bu, kış!! Bilindik fantastik klişeleriyle dalga geçen karikatürlerini hem Instagram'dan hem de kendi sitesinden takip etmek mümkün.

@swordscomic // swordscomic.com

Safely Endangered

Bir okuyanla bağ kurma ödülü de bu yuvarlak kafalardan gelsin. Allah'ım resim bulmak için girdiğim her sayfadan zorla çıkıyorum, dosya bitmiyor. Ama neredeyse bir buçuk milyon takipçisiyle Safely Endangered cidden herkesin aklından geçen düşünceleri yuvarlak kafalı adamlara dönüştürüyor.

@safely_endangered



Bobo
Serkan Altuniğne

Bobo yaa!! Bu kadar salak başka bir köpek var mı?! Yok. Serkan Altuniğne'nin kendi köpeğinden esinlenerek yazıp çizdiği Bobo karikatürleri aslında dergi olarak da çıkıyor. Ama Bobo'nun dopunu yemesini ya da temizliğe gelen abladan sucuk kapmasını yüz beşinci defa okumak için çok uzağa gitmeye de gerek yok. En sevdiğim şapşalsın Bobo.

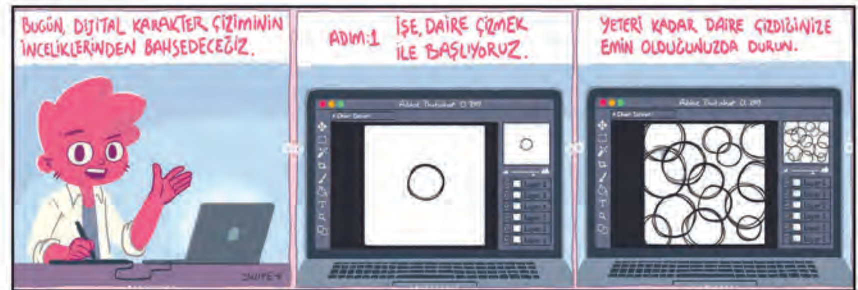
@serkanaltunigne



Mustafa Özkan

Şu andakinden çok daha fazla takipçi hak eden sayfalarda bugün. Kendisi son zamanlarda devamlı karikatür paylaşmaya başlamış gerçi fakat kuru mizah anlayışı ve saçmalama kapasitesi hemen dikkatimi çekti. İlerleyen zamanlarda da bu soğuk espri kapasitesini devam ettirmesini bekliyorum.

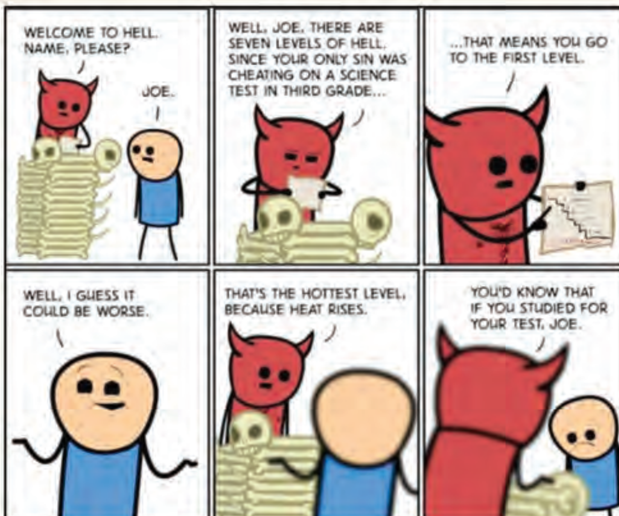
@ozkanmustafa



Cyanide & Happiness
Rob DenBleyker

Rob DenBleyker kim biliyor musunuz? Bilmiyorsunuz işte! Ama bu çıbık bacaklı, dikdörtgenden adamcıklar kesin sağda solda karşınıza çıkmıştır. Olur olmadık senaryoları üç katı, beş katı abartan; mecazi şeyleri gerçekmişçesine gösteren bu karikatürler de internetin en bilinenlerinden.

robexplosm // explosm.net





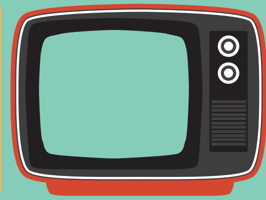
You're All Just Jealous Of My Jetpack
Tom Gauld

Hayır efendim bir kere de hiç kıskanmıyoruz!! Tom Gauld, Guardian gazetesi için karikatür çizmediği zamanlarda soğuk esprilerini ve kuru mizahını Instagram sayfasında paylaşıyor. Basılı kitapları da bulunan çizerin satirik mizahı güldürürken DÜŞÜNDÜRÜYOR DA. EVET, AYNEN YAZDIM İŞTE. KLİŞE MİLİŞE. AAA!!! (Kıskanmıyorum roketini falan da.)

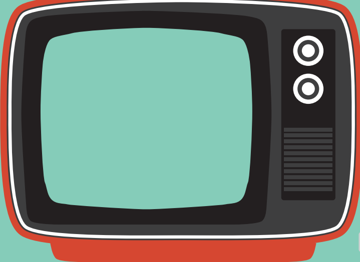
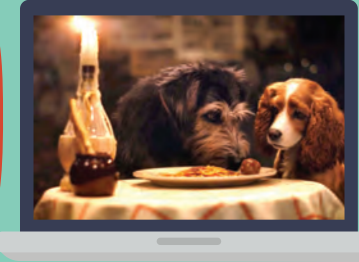
@tomgauld





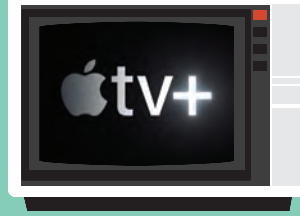



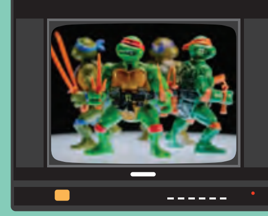
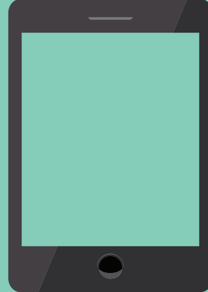
STREAMING SAVAŞLARI BAŞLADI!





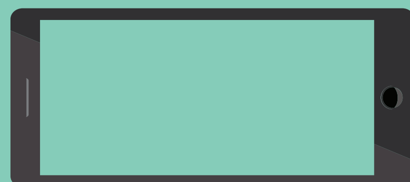


Aptal kutusu olacaksa böylesi olsun







Kasım ayında kopmasını beklediğimiz fırtına nihayet geldi çattı ve hiçbirimizin hiçbir zaman tamamını izleyemeyeceği kadar çok içerik kafamızdan aşağı boca edildi. Bu aşırı kalabalık ortamda bizim Türkiye olarak yolumuzu bulmamız şimdilik daha kolayken tüm bu yayın servislerinin olduğu ülkelerin cüzdanlarında epey soğuk rüzgarlar esmeye başladı bile.

Apple TV+, Disney+ ve Mayıs'ta yayına başlayacak olan HBO Max ortamın yeni ağır abileri olarak Netflix, Prime Video ve Hulu'nun başı çektiği erler meydanına girdiler ve hepsinin de kendilerine has şahanelikleri var. Bunların detaylarını dosyanın geri kalanında yazdık fakat benim aklımın almadığı konulardan birisi bu kadar çok filmin, dizinin nasıl olup da yapıldığı, bu değirmenin suyunun nereden geldiği. Sırf Netflix'teki yapımlar bile yeterken bu yeni hizmetlerin ortamı kalabalıklaştırması bize yeni fikri mülkler sunacak ama bunlardan ne kadarı kalıcı olacak?

Arz talep dengesinin tamamen bozulacağı aşikarken özellikle yeni açılacak hizmetlerin sağlayacağı içeriklerin kalitesi ve miktarı da önemli olacak. Apple TV+ şimdilik zayıf kalırken Disney+ savaşa daha hazırlıklı girmiş gibi görünüyor. Netflix'in elinden gidecek Marvel dizi ve filmlerinin yerine ne koyacağıysa meçhul. Daha agresif bir tutum içine girmeleri beklenebilir, o yüzden örneğin The Witcher serisi ileride servisin bayraktarlarından biri olabilir pekâlâ. Özellikle de Prime Video'nun önümüzdeki yıllarda gelecek dev fantastik serileri düşünülürse endüstride 2000'lerin başında gördüğümüz fantastik roman uyarlaması sağanağının bir benzerini görebiliriz. Lakin bu sefer arena yalnızca sinema salonları değil dijital bir ekrana sahip her yer olacak. Öngörüm bu savaşın galibinin önümüzdeki 2 yılda belli olacağı yönünde ve ilginç şekilde HBO Max ve Prime Video arasında dönecek gibi görünüyor liderlik yarışı (şaka tabii, her şeyin hâkimi yine Disney olacak). Bu noktada Disney'in sürpriz yeni satın alımlar da yapması muhtemel, mesela Sony Pictures. Eğer böyle bir şey olursa gelsin Spider-Man'ler gitsin Hayalet Avcıları.

Her ne olursa olsun biz izleyiciler için rüya gibi bir sürece giriyoruz. Çeşitlilik tavana vuracak. Sinema salonları iyice gözden düşerken dijital ekranlar hükümranlıklarına devam edecek. Bu süreçte cüzdanlarımız ağlayacak tabii ama olsun. Zira bu savaş oldukça uzun sürecek ve sıkı sıkıya tutulmuş siperlerden herkesin "ölmek var dönmek yok" diye haykırdığı da net şekilde duyuluyor artık. .

EREN E.

KISACA



• Fiyat
• Gelecek yapımlar umut vadediyor



• Yeni yapımlar az sayıda ve orta kalitede
• Geçmiş kataloğu yok

NE VAR?
• The Morning Show
• See
• Dickinson
• For All Mankind
• Ghostwriter
• Snoopy in Space
• The Elephant Queen

NE GELECEK?
• Foundation
• Masters of the Air
• Amazing Stories
• Defending Jakob
• Lisey's Story
• On the Rocks
• The Sky is Everywhere
• Swagger
• Central Park
• Time Bandits
• Losing Earth

APPLE TV+



1 Kasım itibariyle 100'den fazla ülkede yayın hayatına başlayan Apple TV+ henüz Türkiye'de yok. Daha küçük pazarlarda yer almasına rağmen Türkiye'de olmamasının sebebi konusunda resmî açıklama yapılmadı ama tahminler geçtiğimiz dönemlerde yürürlüğe giren RTÜK yönetmeliğinin ve de Türkiye'de TV+ isim lisansının Turkcell'de olmasının işleri zorlaştırdığı yönünde.

Türkiye'ye geldiğinde (gelirse) nasıl bir politika izlenir bilinmez ama şu an için Apple TV+'ın en büyük artısı fiyatı: Aylık 5 dolar. Bu da Apple TV+'ı en ucuz stream hizmeti yapıyor. Ayrıca üyeliği toplam 6 kişi kullanabiliyor. Platformun biz kullanıcılar için değil ama kendisi için en büyük artısı da hali hazırdaki milyonlarca Apple ürünleri kullanıcısı. Yani dev bir potansiyel tüketici kitlesi var. Ayrıca, yine Türkiye'de ne olur bilinmez ama, yeni Apple ürünü alanlara 1 yıllık Apple TV+ üyeliği hediye ediliyor.

İçerik olaraksa Apple TV+ yayın hayatına biraz zayıf başladı. En büyük eksisi geçmişe ait bir kataloğunun olmaması. Yani elimizde birkaç yeni dizi ve film var, o kadar. İzleyebileceğiniz eski diziler vs. yok Apple TV+'ta. Yeni yapımlarında Hollywood'dan birçok ünlü yıldızla çalışan Apple bu sayede ses getirmeyi başardı ancak yeni yapımlar genellikle kötü olmasalar da çok da başarılı olamadılar henüz.

Jennifer Aniston, Reese Witherspoon, Steve Carrel gibi isimleri bir araya getiren The Morning Show en öne çıkan yeni dizilerden bir tanesi. Fragmanları pek beğenilmemişti ama şu an IMDB notunun 8,2 olduğuna bakarsak durumu kurtarıyor gibi. Yine de oy veren insan sayısının çok fazla olmamasını dizinin Amerikan habercilik kültürüyle fazla alakalı olmasına ve mevzunun dünyanın geri kalanı için biraz yabancı olmasına bağlayabiliriz sanırım.

Diğer yeni serilerden Dickinson, For All Mankind ve Ghostwriter nispeten kötü çıkınca şu aşamada Apple TV+ üyesi olmak için fazla sebep yok gibi kısacası. See fena değil aşağıda dediğim gibi ama o da yetmez.

Gelecek yapımlardan Steven Spielberg'ün Amazing Stories serisi en heyecan yaratan. 1985'te aynı isimli bir dizisi var kendisinin, her bölümde garip bir hikâye anlatılıyor, bu yenisi de o kafada olacak. Chris Evans'ın başrolünde olduğu Defending Jakob, Stephen King uyarlaması Lisey's Story, Sofia Coppola'nın filmi On the Rocks ve tabii ki Band of Brothers'ın üçüncüsü olarak görülen Masters of the Air da platformun geleceği konusunda umut aşılıyor. Ama elbette gelecek yapımların en önemlisi Isaac Asimov'un Foundation'ının (Vakıf) uyarlaması. Onu düzgün yapabilirlerse başka bir şey istemem. . **ÖMER**

Hediye üyeliklerle yeni Apple kullanıcılarını bağlamaya çalışıyorlar ama işe yarar mı?

YARATICI: Steven Knight **OYUNCULAR:** Jason Momoa, Alfre Woodard, Sylvia Hoeks **IMDb NOTU:** 7,7

SEE

Jason Momoa'lı post apokaliptik dizi mi? Hmm, kulağa güzel geliyor. Sağ kalanlar görme yetisini kaybetmiş ve görmekten bahsetmek bile kafirlik anlamına mı geliyor? Ooo, fikir de güzel. İşleniş peki? Orası biraz eh işte işte.

Herkesin kör olduğu bir kabile yaşamına şahit olmak, barbarlaşmış insanların o şekilde savaşmaya adapte olmuş olmaları vs. izleyicinin ilgisini çekmeyi başarıyor. Bu görmeme durumuna uygun olarak ilginç savaş sahneleri ve dövüş koreografileri de var seride. Ama yine de pek akmıyor See. Tempo ağır, arkada Türk dizisi misali hiç durmadan çalan gerilimli bir müzik var… Bir de dizinin bu görme yetisi olmayan insanların dünyası illüzyonunu aslında çok da başarılı veremediğini anlıyorsunuz bir yerden sonra. Görmemesi gereken yere isabetli hamle yapanlar, köylerdeki kör bir topluma uyumlu olmayan dokunuşlar… Hepsini geçtim yahu adam ömrünü kör olarak geçirmiş, sürekli kulaklarına güvenmiş, kulaklarını keskinleştirmiş. Bu adam yağmur mağmur olmayan sessiz ormanda bildiğin koca AYI tarafından sneak atak yiyor birader, nasıl iştir?

Kısacası orijinal bir fikir ve iyi oyuncular var dizide ama ne dünya kurgusuna, ne senaryoya, ne de akıcı anlatıma çok da kafa yorulmamış gibi. Kötü mü? Değil. Ama ben bırakıyorum, devam etmeyeceğim. Zaten Momoa'nın 3. bölümdeki dövüşü dizinin en güzel yeri derler. Zirvede bırakayım.

Bu arada Momoa ayrı da Queen Kane karakterini de ayrı bir beğendim, not düşmesem içim rahat etmezdi. **ÖMER**



SON KARAR: Pek sarmıyor, pek inandıramıyor ama fena da değil, post-apocalyptic yapımlara ayrı bir ilginiz varsa kendini izletir.
★★★☆☆



KISACA



- Zengin geçmiş kataloğu
- Marvel, Star Wars, Pixar, Fox, NatGeo gibi dev alt markalar
- Fiyat
- Aile dostu



- Aile dostu
- Yeni yapım sayısı şimdilik az

YENİ NE VAR?

- The Mandalorian
- High School Musical
- The World According to Jeff Goldblum
- Lady and the Tramp
- Noelle

ESKİ NE VAR?

- Tüm Disney filmleri, animasyonları, çizgi filmleri
- Tüm Pixar filmleri
- Tüm Star Wars filmleri ve dizileri
- (Neredeyse) tüm MCU filmleri ve çeşitli Marvel çizgi filmleri
- NatGeo belgeselleri
- The Simpsons

NE GELECEK?

- Obi-Wan Kenobi dizisi
- Cassian Andor dizisi
- Falcon and the Winter Soldier
- WandaVision
- Loki
- Hawkeye
- Ms. Marvel
- Moon Knight
- She-Hulk
- What If



DISNEY+

Aynı anda hem çok sevdiğimiz hem de ölümüne nefret ettiğimiz Disney'in stream hizmeti Disney+ 12 Kasım'da açıldı ve sunduğu geniş içeriğe rağmen fiyatını da makul tutarak beğeni topladı: Aylık 7 dolar, yıllık alanlara da 70 dolar. Disney'in hisselerinin çoğuna sahip olduğu diğer stream hizmetleri Hulu ve ESPN+'la birlikte bundle halinde de alınabiliyor, o zaman da aylığı 13 dolar oluyor.

Tabii bu dediklerim bizim için geçerli değil, Disney+ Türkiye'de yok. Hatta çoğu yerde yok, sadece 6 ülkede var. 31 Mart'ta bu 6 ülkeye bir 7 tane daha eklenecek ki onların arasında da yokuz. Disney'e bu konuda eli ağır davranıyor demek hafif kalır sanırım, o yüzden daha uzunca süre Disney+'ı Türkiye'de beklemeyin derim.

Disney+ hakkında aklınızda bulundurmanız gereken en önemli şeylerden biri hizmetin, Disney'in genel politikasına paralel olarak, aile dostu bir platform olacağı. Şirketin yetişkin içeriğe sahip yapımları Hulu'da yer alacak.

Disney+'ın en büyük avantajı şüphesiz şirketin elinde bulunan dev markalar: Marvel, Star Wars, 20th Century Fox, Pixar ve National Geographic. Disney+ az sayıda yeni yapımla yayın hayatına başladı: The Mandalorian, High School Musical, Lady and the Tramp, Noelle ve birkaç tane de belgeselimsi ufak tefek şey. Ama öyle bir geçmiş kataloğu sunuyor ki yeni yapımların azlığı hiç de göze batmıyor.

Disney'in 1930'lardan beri yaptığı neredeyse bütün filmler, çizgi filmler, çizgi diziler komple var mesela her şeyden önce. The Lion King'inden Mulan'ına, Wreck-It Ralph'inden Frozen'ına onlarca animasyon; DuckTales'inden Darkwind Duck'ına onlarca çizgi film; Home Alone'undan Pirates of the Caribbean'ına, Mary Poppins'inden Tron'una yüzlerce filmden bahsediyorum, dev bir arşiv.

Star Wars'un da benim bildiğim kadarıyla bütün filmleri ve dizileri var. Ana filmler, Rogue One ve Solo, Clone Wars serisi, Rebels serisi, Lego Star Wars serileri... Bir tek Holiday Special yok galiba. Üzdü.

MCU da tabii ki Disney+'ta. Şu an 6 tane film eksik. Bunların 4'ü Netflix'te ve anlaşma bitince Disney+'a geçecek. Diğer ikisiyse Spider-Man'ler. Onların yayın hakkı Sony'de, Disney+'a çıkmaları zor o yüzden. MCU dışında bir sürü eski Marvel çizgi filmi falan da var.

Pixar ve National Geographic'i de unutmayalım. Bütün Pixar filmleri ve onlarca NatGeo belgeseli de Disney+'a dâhil. Bir de önemli olarak The Simpsons var. Disney'in satın aldığı Fox'un serisidir malum, o da 30 sezonuyla Disney+'ta.

Yeni yapım sayısı az dedim ama o şimdilik, gelecek dizi ve filmler Disney+'ı daha da cazip hale getirecek gibi. Star Wars ayağı yoğun mesela. The Mandalorian çok iyi bir başlangıç yaptı. Rogue One'dan hatırlayacağınız Cassian Andor hakkında bir dizi geliyor. Arada Rebels ve The Clone Wars için yeni sezonlar var. Ama tabii en önemlisi, internetin hayallerini gerçek yapan, Ewan McGregor'un başrolünde yer alacağı Obi-Wan Kenobi dizisi. Daha çok var ama ona.

Marvel tarafında işler daha da yoğun. Falcon and the Winter Soldier (2020 sonbahar), WandaVision (2021 bahar), Loki (2021 bahar), Hawkeye (2021 sonbahar), Ms. Marvel, Moon Knight ve She-Hulk sırasıyla teşrif edecekler. Bir de yan proje olarak What If (2021 yaz) diye bir animasyon serisi var, MCU'nun içindeki bazı olayları "ya şu şöyle olsaydı" şeklinde işleyecek.

Star Wars ve Marvel harici gelecek dizilerinde başka öyle çok acayip bir şey gözükmüyor şimdilik ama Home Alone, Father of the Bride, Night at the Museum gibi film serilerini reboot'luyor, başka ilginç projeler de var, film konusunda da çeşitlilik bol olacak gibi yani.. ■ ÖMER



YASİN İLGÜN

YARATICI: Jon Favreau OYUNCULAR: Pedro Pascal, Werner Herzog, Carl Weathers, Gina Carano, Brendan Wayne IMDb NOTU: 9,1

THE MANDALORIAN

Hem Star Wars hem de western sevenler için bayram vakti

Marvel Sinematik Evreni'nin gizli kahramanlarından biri olan Jon Favreau aynı zamanda deli bir Star Wars hayranı ve uzun yıllardır hayata geçirmek istediği bir projeyi sonunda izleyicilerle buluşturdu. Star Wars evreninde geçen ilk dizi (animasyonlar hariç) olan The Mandalorian, Disney+ üzerinden ekranlardaki yerini aldı ve ben bu yazıyı kaleme alırken üçüncü bölümünü de geride bıraktı. Dizi şimdiden interneti yıktı geçti bile ve Star Wars hayranlarının onayını almayı başardı.

Yeni nesil Star Wars filmlerinin pek çok açıdan sınıfta kaldığını ve hikâyelerini de orijinal üçlemeden çaldığını düşünürsek Fevrau'nun aslında riskli bir karar aldığını söyleyebiliriz. Bununla birlikte ekibinde Dave Filoni olunca işler değişiyor tabii. The Clone Wars ve Rebels'ın arkasındaki isim olan Filoni, aynı zamanda bu evrenin ustalarından biri. SW hayranlarının belki de en çok güvendiği hikâye anlatıcısı olabilir. Bana sorsanız bundan sonraki tüm Star Wars filmlerini de onun çekmesi lazım hatta. Kendisi özgün hikâye ve özgün karakter oluşturma konusunda bir hayli başarılı ve bu yeteneğini net bir şekilde The Mandalorian'a da taşımış.

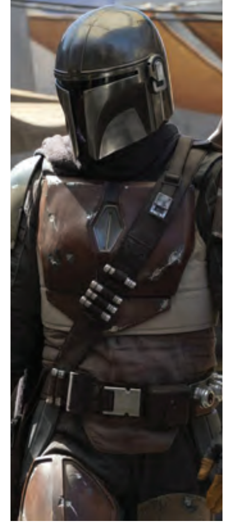


The Mandalorian, Galaktik İmparatorluk'un çöküşünden beş sene sonra geçiyor. İmparatorluk yenilmiş ve Sith'ler kaybetmiş olsa da galaksinin ücra noktalarında, dış uzayda hâlâ İmparator'a sadık güçler var. Yeni Cumhuriyet henüz kuruluş aşamasında ve eli kolu galaksinin bu umutsuz noktalarına erişmeye yetmiyor. Bu bölgelerde herhangi bir düzen ya da kanun da yok. Yani dış uzay anlayacağınız üzere tam bir vahşi batı ve kahramanımız Mando da bu kanunsuz diyarlarda gezen bir silahşor, bir kelle avcısı.

Usta Yoda'nın gizemli ırkı da dizinin ana konularından biri olarak karşımıza çıkıyor. İnternette "Bebek Yoda" ismini alan ve şirinlik abidesi olan bu yeşil dostumuz aynı zamanda Güç'e duyarlı. Belli ki kaderinde çok büyük şeyler var, tabii sağ salim büyüyebilirse...

Dizinin atmosferi buram buram orijinal üçlemeye kokuyor ve temposu her bölüm yavaşça artıyor. Gerek hikâye gerekse kahramanımız Mando gizemlerle dolu. Hatta Pedro Pascal gibi kaşesi oldukça pahalı bir oyuncu oynamasına rağmen daha yüzünü bile göremedik. Yüksek profilli bir oyuncuyu böyle bir role ikna etmek ne kadar zor anlatamam. Iron Man, Spider-Man, Captain America neden sürekli kasksız, maskesiz geziyor sanıyordunuz :) The Mandalorian'ın üst düzey sinematografisi de hem hikâye anlatımını güçlendiriyor hem de izleyicinin evrene dâhil olmasında büyük rol oynuyor.

Hikâyenin ne yönde ilerleyeceğini büyük bir merakla bekliyorum. Mando'nun karakteri özellikle üçüncü bölümden sonra nasıl bir yön alacak bu daha da büyük bir merak konusu. Zira kahramanımız Mandalor geleneklerine saygıyı elden bırakmasa da ona dağıtılan eli kabul etmemesiyle, kendinden önce belirlenen kuralları yıkmasıyla öne çıkıyor.



TANIDIK BİR İSİM GÖRECEK MİYİZ?

Favreau ve Filoni'nin dediklerine bakarsak en azından bu sezon içerisinde eski bir yüz görmeyi beklememek lazım. Skywalker kardeşler veya Han Solo gibi büyük isimler hikâye gereği bir hayli meşgul olmalılar. Galaksiyi düzene sokmadan dış uzaya gelmeleri biraz saçma olur. Gelecek sezonlarda Rebels'ın kahramanlarından Ezra, Sabine ve Ahsoka'yı görürsek şaşırmam. Hem Filoni'nin kendi karakterleri hem de lokasyon ve zaman olarak her şey rayına oturuyor.

Bilmeyenler için Ezra bir Jedi, Ahsoka'ysa Jedi'lıktan kendi rızasıyla ayrılmış bir İsyancı. Sabine Wren'se bir Mandalor savaşçısı. Dizinin şu anki tonu bu iki grubu bir araya getirecek renkte değil, ama bu altyapı hazırlanabilir. Çok da güzel olur, harika olur, muhteşem olur.

SON KARAR: Son filmler nedeniyle Star Wars'tan soğuyanları bile tekrar çekebilecek kalitede. ★★★★☆

○ **YARATICI:** John Hodgson, Jeff Goldblum
○ **OYUNCULAR:** Jeff Goldblum ○ **IMDb NOTU:** 8,1

THE WORLD ACCORDING TO JEFF GOLDBLUM

Bulabileceğiniz en nevi şahsına münhasır oyunculardan birisi Jeff Goldblum. Bugüne kadar oynadığı eksantrik, karizmatik ve tuhaf karakterlerin tümünde ondan bir şeyler hissediyordum zaten de bu kadar net şekilde o karakterlere benzeyeceğini düşünmemiştim hiç. Disney+'ın bu belgeseli adı üstünde Goldblum'un türlü çeşitli konular hakkında işin ustalarına danışıp bilgi edindiği ve üzerine ilginç birtakım fikirler oluşturduğu bir izleğe sahip. Çıkan ilk iki bölüm spor ayakkabılar ve dondurmalar üzerineydi örneğin ve ben gayet eğlenceli buldum. Bilgilendirme kısmıysa biraz zayıf kalıyordu. Muhtemelen 6 bölümün sonunda bir yarım yıldız daha



eklerim son notuma zira sırf Goldblum'un bir şeyler hakkında konuşmasını dinlemek bile keyifli. Ha belki adama gıcıksınızdır, bu durumda izleyin diyemem ama aktörün hayranları kesinlikle kaçırmasınlar. Sonuçta adam dinozor ve uzaylılardan 2 kez paçayı kurtarmayı başarmıştı zamanında. Ha kendisini insan sinek karışımı bir yaratığa çevirdiği de olmuştu tabii ama o kadarcık kusur herkeste olur. Dolayısıyla 6 bölümlük bir belgeselin de üstesinden geleceğine eminim ben. Sıkılmamak garanti yani. ■ **EREN E.**

SON KARAR: Bir oturuşta birkaç bölümünü hüpletebileceğiniz eğlenceli bir belgesel. Aktörün tuhaflıklarıyla bir sorununuz yoksa bir bakın derim. ★★★☆☆

○ **YÖNETMEN:** Marc Lawrence ○ **OYUNCULAR:** Anna Kendrick, Bill Hader, Shirley MacLaine ○ **IMDb NOTU:** 6,3



NOELLE

Hollywood'un geleneklerinden birisi de Noel filmleridir ve bizim Yılbaşı anlayışımızdan da farklıdır oradaki bakış açısı ve kavrayış. Dolayısıyla hemen hemen her aktör ya da aktris bir gün sonradan ailemizle izleriz diye bu tür bir filmde oynamak ister. Bir gelenektir bu dediğim gibi. Misal Anna Kendrick ve Bill Hader çok istemiş bunu ve şanslarına Noelle denen bu ortalama filmde oynamak düşmüş ki ikisi de iyi oynamışlar, ona lafım yok. Ama filmin devasa bir iPad reklamı olması dışında klasik Noel filmlerinden çok da bir farkı yok ne yazık ki.

Bu sefer Santa Claus olmanın babadan oğula geçtiği bir düzenekteyiz ve sıra kendisine geldiğinde oğul Santa (Bill Hader) kaçıp dünyada Yoga eğitmeni olmaya karar verir, kız kardeşi Noelle de onu bulmak için arkasından gelir ortamlara. Vee... Aynen tahmin ettiğiniz şeyler yaşanır ve Santa'nın gerçek varisi belli olur, herkes mutlu mesut yaşamaya devam eder, düzen bozulmaz da biraz değişir. Hafif SJW kokan sulara bulaşsa da bu bir Disney filmi ve bir aile filminden ne bekliyorsanız onu veriyor. Normalde sinema için düşünülmüş fakat sonradan Disney+'a kaydırılmış ortalama bir yapım, sizi sıkmaz ama hayretler içinde de kalmazsınız. İlla ki bir Noel filmi izlemek istiyorsanız bunun yerine Klaus'a bir şans verin derim ben. ■ **EREN E.**

SON KARAR: Sıradan bir Noel filmi, ne eksik ne fazla. ★★☆☆☆

○ **YÖN.:** Charlie Bean ○ **SESLENDİRENLER:** Tessa Thompson, Justin Theroux ○ **IMDb PUANI:** 6,5



LADY AND THE TRAMP

Lady and the Tramp küçükken benim en sevdiğim Disney filmlerinden biriydi, hatta resimli kitabı falan da vardı. 2019 yapımı da orijinali gibi, sahiplerinin doğan bebeği yüzünden biraz ikinci plana atılan Lady adlı ev köpeğinin kendini bir çift kurnaz kedinin de katkılarıyla nasıl sokakta bulduğunu, Tramp adında bir sokak köpeğinin yardımlarıyla nasıl evine geri döndüğünü ve aralarındaki aşkı anlatıyor.

Fakat ortada bir şeyler eksik gibi. Filmin kadrosu ve efektleri görünürde sağlam olmasına rağmen IMDb notu eh. Disney'in son zamanlarda bol bulunan yeniden yapım projelerinden biri olan Lady and the Tramp ne orijinal animasyonun keyifli ve cana yakın tadını verebiliyor, ne de izleyicinin kalbinde kendine özgü yeni bir yer edinebiliyor.

Tümüyle CGI olmayıp gerçek köpeklerle çekilmiş olması kendince bazı kısıtlamalara yol açmıştır eminim. Fakat bu tek başına Disney'in neden ortaya böylesine ortalama bir iş çıkardığını açıklamıyor. Elbette Disney+'a özel içerikler üretme baskısının da etkisi vardır, ama ne olursa olsun bu yeniden yapım benim gözümde sıradanlığın üstüne çıkamıyor. ■ **GÜLHİS**

SON KARAR: Orijinalinin yerini tutamayan yeniden yapımlarda bu ay. ★★★☆☆

KISACA



- Geniş katalog
- Devam eden kaliteli diziler
- Stand-up'lar, animeler, belgeseller, çocuklara yönelik içerikler
- Yerel projeler
- Yerel fiyat



- Çok fazla işe yaramaz yapıma sahip
- Gelecek projeleri belirsiz

FİLMLER VE BİTMİŞ DİZİLER

- House of Cards
- Orange is the New Black
- Marco Polo
- Sense8
- Narcos
- The Defenders tayfası dizileri
- Happy
- Penny Dreadful
- Brooklyn 99
- Mad Men
- Breaking Bad
- How I Met Your Mother
- Sherlock
- Prison Break
- The IT Crowd
- The Irishman
- Okja
- Bright

DEVAM EDEN DİZİLER

- Black Mirror
- Stranger Things
- The Crown
- 13 Reasons Why
- Ozark
- Altered Carbon
- The Umbrella Academy
- The Dark Crystal
- BoJack Horseman
- The Dragon Prince
- Disenchantment
- Love, Death & Robots
- Lucifer
- Money Heist
- Better Call Saul
- Dark

NETFLIX



Onlarca yıllık geçmişi, milyorlarca dolareslik bütçesi olan oyuncuların bu savaşa girmesinin Netflix'i çökertebileceğini düşünüyorduysanız yanılmışsınız diyebilirim. Neticede Netflix bu stream işini dünyaya yayan, ismini oldukça kısa bir sürede herkesin aklına kazıyan, marka değeri güçlü, sunduğu yapımlar çoğu izleyici tarafından bilinen bir isim. Bu yarışa şimdiye kadar dâhil olanlar Netflix'e az veya çok hasar vermiş olabilir ancak kendisi hâlâ uzak ara en popüler stream hizmeti. Bir süre daha da öyle kalacağa benziyor.

Dünyaya çoktan yayılmış olması Netflix'in en önemli avantajlarından, toplam üye sayısı 150 milyonu geçkin. Ülkemizde de var bildiğiniz üzere. Yurtdışı fiyatı hiç az değil ama ülkemizde yerel fiyat uyguladığı için nispeten iyi durumdayız. Aylık 9 dolar olan, HD olmayan en düşük paketi burada 18 TL, çoğunluk için en ideal olan 13 dolarlık orta paket 30 TL, Ultra HD'li 16 dolarlık premium paketse 42 TL. Orta paket candır, 30 TL de makuldür derim. İlk ay da ücretsiz zaten. Hesap paylaşımı da ayrıca candır.

İçeriklerinden bazı önemli yapımları başkalarına kaptırdı Netflix. MCU filmleri Disney+'a, popülerliği sonsuza kadar sürecek Friends'i HBO Max'e vermek zorunda kaldı (Friends bizde yoktu zaten). Yine de başkalarına ait olan bütün yapımları kaybetse bile yıllar yılı biriktirdiği kendi yapımları bile Netflix'i su üstünde tutmaya fazlasıyla yeter. Evet aralarda bol bol işe yaramaz şey var ancak şimdiye kadar her yıl en az 5-6 tane kesinlikle izlemeye değer iş çıkardı Netflix. Sırf 2019'da mesela yeni olarak The Irishman, The Dark Crystal, When They See Us, Love Death & Robots vardı öne çıkanlar arasında. Bir de bu ay gelecek olan The Witcher'ımız var tabii. Heyecanla ve tedirginlikle bekliyoruz kendisini. Yine bu ay gelecek Fast & Furious: Spy Racers animasyonu da merak ettirenlerden. Orta ve uzun vadedeki yeni projeler hakkındaysa şimdilik pek bir bilgi yok. Ha bir de arada 2021'den itibaren Seinfeld'in yayın haklarını kaptı firma.

Yerel işleri desteklemeyi de seviyor Netflix. Malumunuz Hakan: Muhafız yaptılar iki sezon, üçüncü ve dördüncü sezonlar da onaylarını aldı. Atiye adındaki ikinci Türk yapımı Netflix dizisi de bu ayın 27'sinde geliyor.

Onun dışında stand-up'tır, animedir, belgeseldir, çocuklara yönelik içeriktir, her kaleyi tutmuş durumda Netflix, her açıdan güçlü. Bu kadar çok içerik yaptırdığı için ciddi borçları olduğu söyleniyor ama orası bizi bağlamaz valla. ■ ÖMER

İçerik uğruna borç altına giren servisler bu kalabalıkta belini doğrultabilecek mi?



SEZON #3

○ **YARATICI:** Brian Volk-Weiss ○ **OYUNCULAR:** Donald Ian Black, Mark Bellomo, David Vonner ○ **IMDb NOTU:** 8,1

TOYS THAT MADE US

Bu aralar içine fena düştüğüm serilerden birisi de The Toys That Made Us. Hızlı ve eğlenceli bir kurguya sahip, çıtır çerez mahiyetinde tüketilebilecek bir belgesel kendisi ve özellikle 80'leri 90'ları yaşamış olanlara ciddi nostalji kafası yapabilecek düzeyde. İkonlaşmış oyuncak serilerinin yaratım hikâyeleri yaratıcılarının ağzından anlatılıyor seride ve bu sezon benim çocukken ölüp bittiğim Ninja Kaplumbağalar ve Power Rangers serilerini yanında My Little Pony ve WWE güreşçi oyuncakları da işlenmiş. Geçmiş sezonları sevenler bunu da kaçırmayacaktır zaten ama izledikçe anlıyorsunuz ki tüm bu başarılı serilerin arkasında acayip riskler, kavgalar, biten dostluklar ve şirketlerin büyüme hırsı var aslında. Ha o kısma çok bakmayıp sevdiğiniz oyuncaklarla hasret gidermek de bir seçenek (ki muhtemelen en iyi seçenek). Ayrıca oyuncak endüstrisinin mihenk taşlarını ve tarihçesini de öğreniyorsunuz satır aralarında. Tüm sezonlar içindeki en çok güldüğüm detaysa kahverengi kumaşı olmadığı için çorabını kesip ondan Jawa oyuncağı yapan ve "umarım George Lucas ona çok yakından bakmamıştır" diyen Japon abi oldu. Bir de Lego = Sistem! Sistem önemli çünkü oyuncak işinde. ■ EREN E.



SON KARAR: Nostaljiye boğulmak istiyorsanız kaçırmayın. ★★★★☆

YÖNETMEN: Sergio Pablos
SESLENDİRENLER: Jason Schwartzman, J.K. Simmons, Joan Cussack
IMDb NOTU: 8,4

KLAUS

Fark ettim ki epeydir animasyon filmleri bir oturuşta izleyemiyorum veya sıkılıp yarıda bırakıyorum. "Bende mi bir problem var acaba?" dediğim bir zamanda çıkagelen Klaus bu yüzden aşırı kıymetli bir film oldu benim için. Uzun yıllardan beridir bir Noel filminden bu denli etkilenmemiştim.

Beceriksiz bir posta memuru olan Jesper babasının zoruyla ücra bir kuzey kasabasına yollanır ve 6000 mektup postalayana kadar da lüks hayatına dönmekten men edilir. Bu tuhaf kasaba gayet Tim Burton filmlerinden çıkma gibidir ve iki düşman ailenin bitimsiz savaşına sahne olmaktadır. Kaderin çeşitli cilveleri sayesinde kasaba dışında yaşayan ormancı Klaus'la tanışan Jesper farkında bile olmadan kendisinden çok daha büyük bir şeyi yaratmaya başlayacaktır.

Klaus özlediğimiz el çizimi animasyona dönmüş fakat çizimler 3d animasyonun ışıklandırma tekniğinden de bolca yararlanmış, görsel olarak muhteşem duruyor kısacası. Hani her kareyi çıktı alıp asabilirsiniz duvarınıza, öyle bir güzellikte. Senaryo sürprizlerle dolu ve işlerin nereye gittiğini anladığınız anda zevkten dört köşe oluyorsunuz. Müzikler ve hem İngilizce hem Türkçe seslendirmeler de birinci sınıf.

Hani bu sene Oscar'ı alırsa hiç şaşırmayın zira Klaus izlediğim onca Noel animasyonu içerisinde özel bir yere sahip olacak besbelli ve ilerleyen yıllarda kendine Nightmare Before Christmas tarzı bir hayran kitlesi toplarsa da şaşırmayın derim. Çünkü hem mesajını yapaylıktan uzak bir şekilde veriyor hem de klişelere mümkün olduğunca az boğularak temiz bir hikâye anlatıyor. Herkese öneriyorum. **EREN E.**

MUTLAKA İZLEYİN

SON KARAR: Rahatlıkla Nightmare Before Christmas'ın yanına konulabilecek modern bir klasik, her dakikasına değer. ★★★★★

YÖNETMEN: David Michôd **OYUNCULAR:** Timothée Chalamet, Joel Edgerton, Sean Harris
IMDb NOTU: 7,3

THE KING

Netflix'in birkaç yıldır seri üretime geçtiği, dolu boş demeden birçok projeyi finanse edip kataloğuna eklediği malum. Bunların bir kısmı çerezlik seviyesini geçemese de değerli işler çıkabiliyor. The King, Netflix'in dikkate değer filmlerinden biri.

Filmde Shakespeare'in favori tarihi karakterlerinden biri olan ve aynı adla bir tiyatro oyunu da yazmış olduğu V. Henry'nin tahta çıkışını ve hükmünün ilk yıllarındaki mücadelelerini izliyoruz. Kurgu da büyük oranda Shakespeare'in anlatımından faydalanmış. The King'in tarihi yönü çok güçlü. Atmosfer, mekânlar, kostümler, hepsi özenle hazırlanmış. Özellikle Agincourt Muharebesi muhteşem tasvir edilmiş ki bu kısımlarda bir Cennetin Krallığı tadı aldığımı söyleyebilirim.

Bazı olayların ani gelişmesi zaman zaman kurguda sorunlara yol açsa da büyük rahatsızlık vermiyor. Outlaw King, The King derken Netflix Orta Çağ konulu güzel yapımlar çıkarmaya başladı, umarım devamı gelir. **MUTLU**

SON KARAR: Özellikle tarihi kurgu sevenlerin kaçırmaması gereken başarılı bir Orta Çağ filmi. ★★★☆☆

YARATICI: Charlie Covell **OYUNCULAR:** Donald Ian Black, Mark Bellomo, David Vonner
IMDb NOTU: 8,1

SEZON #2

THE END OF THE F***ING WORLD

İlk sezonun trajik sonu düşünüldüğünde aslında devam etmemesi gereken, tadında bırakılmış bir seriydi TEOTFW. Ama ettirilmiş işte ve itiraf etmeliyim ki bence çok da güzel olmuş. Zira yaşadıkları olaylardan sonra çocukluktan öteye geçen karakterlerimizin o hallerini görmek hem azap verici hem keyifli. Tıpkı dizinin geri kalanı gibi.

Bu sezonda sürpriz bir şekilde evlenme kararı alan Alyssa'nın hayatına konuğuz derken geçmişten gelen sürpriz bir ziyaretçi olayları yeniden kaosa sürükler ve tabii bu girdaba kapılıp yolun nereye varacağını bilmeden yola koyulmak da biz seyircilerin en zevk aldığı şey zaten. O yüzden içiniz rahat olsun, dizi yine bildiğiniz gibi ve psikopatlığından da, sinikliğinden de, o acımasız İngiliz hicvinden de ödün vermiyor kesinlikle, hatta dozajı arttırıyor. Oyunculuklar daha iyi bu sefer ve esas ikilimizin arasındaki kimya da daha inandırıcı. Yaşanmışlıkların hayaletleri onları rahat bırakmazken karşılarına çıkan yeni engeller de James ve Alyssa'nın arasındaki sevgiyi test etmekten bıkıp usanmıyor pek.

Özetle ben yine çok sevdim bu sezonu ve yer yer gözlerim de yaşarmadı değil. Pek herkese göre olmasa da belki de aslında herkese göre bir seridir bu ve elinizin altında iki sezon varken başlamak da pek tatlı gelebilir çoğu kişiye. **EREN E.**

SON KARAR: Bizim deli çocuklar yine yollardalar ve bu seferki belalarını da bulmakta pek gecikmiyorlar. Bir büyüme öyküsü olarak da seri kesinlikle doğru notalara basıyor. ★★★★☆

00:00 / 8:25

ÖMER AKDAĞ

YÖNETMEN: Martin Scorsese OYUNCULAR: Robert De Niro, Al Pacino, Joe Pesci IMDb NOTU: 8,7

THE IRISHMAN

Kelimelere gerek yok, isimler yeter: Martin Scorsese, Robert De Niro, Al Pacino ve Joe Pesci

Bir film bu dört ismin ağırlığını kaldırabilecek, bu dört ismin yarattığı beklentiyi karşılayıp ötesine geçebilecek kadar mükemmel olabilir mi? Olmuş.

Scorsese diğer efsane yönetmenlerin neredeyse hepsinin aksine her zaman belli bir standardın üstünde film yapmayı sürdürdü, her filmi mükemmel olmasa da bir şekilde özel olmayı başardı. Yine de Scorsese deyince akla ilk gelen film Goodfellas'tır herhalde. The Irishman de zaten o filmin yakın akrabası, onun daha az sesi çıkan, daha günlük hayatının derdine düşmüş abisi gibi. En doğru tabiriyle onun daha "yaşlı"sı.

2004 çıkışlı I Heard You Paint Houses isimli kitabın uyarlaması The Irishman ve büyük ölçüde kurgu olsa da tarihsel gerçeklere dayalı bir hikâyesi var ki üç başrol oyuncusununkiler de dâhil filmdeki karakterlerin hepsi gerçekten yaşamış karakterler.

De Niro'nun canlandırdığı Frank'in yaşlılığıyla başlıyoruz ve ardından geçmişe gidiyoruz. Frank önce Pesci'nin karakteri, mafyanın saygın kişiliklerinden Russ'la tanışıyor ve onun için ufak tefek işler yapmaya başlayıp yavaş yavaş yükseliyor, bir süre sonra da Russ'ın yönlendirmesiyle Kamyoncular Sendikası Başkanı Jimmy Hoffa'ya (Al Pacino) yardımcı olmaya başlıyor. Bu arada Kamyoncular Sendikası Başkanı deyince çok önemli değilmiş gibi görünebilir ancak Hoffa 50'ler ve 60'larda Amerika'da Başkan'dan sonra en çok tanınan ve saygı duyulan kişi. Bu üçü dışında filmde çok fazla karakter var ama çok önemli değiller doğrusu, hatta bir yerden sonra kim kimdi karıştırabilirsiniz bile. Bütün olay bu üçlünün ilişkisi.

Oyunculukların kusursuz olduğunu söylememe bile gerek yoktur sanıyorum. Frank'in bütün o zeki olmayan, vicdan sahibi olmayan, kolay manipüle edilen ama bunlara rağmen bir şekilde iyi kalpli karakterini De Niro'dan daha iyi yansıtacak biri olamazdı herhalde. Pesci'nin Russ'ı da zaten "bu adamla ben tanışsam ben de seve seve suçlu olurdum" dedirten cinsten. Hoffa da zaten sırf Al Pacino oynasın diye var olmuş gibi adeta, Al Pacino o tüm dikkatleri üstüne çekmeyi seven gürültülü karakterleri oynamayı çok iyi başarır malum. Ve de filmin en büyük başarılarından biri de gençleştirme tekniğini inanılmaz kullanmış olması ve bu efsane isimlerin oyunculuklarını sonuna kadar sergilemelerine izin verebilmesi. Adamların yüzlerinin yarısının CGI olduğu aklınıza bile gelmez. Ki zaten The Irishman'in Scorsese'nin kariyerinin en pahalı filmi olmasının en büyük sebebi de bu.

Yazım ve yönetim olarak da inanılmaz film. Yazım derken, ilginç bir şekilde başarılı. Süper zekice, alengirli diyalogların zerresi yok. Hepsi aşırı gerçek ve aşırı basit. Filmlerde diyaloglar izleyiciyi büyüye kaptırmak adına tamamen gerçekçi olmaz genelde ama Scorsese farklı bir yol izlemiş ve bu basit diyalog yazımını karakterlerin iyi tasarlanmış olmasıyla ve yönetmenlik taktikleriyle kocaman bir artıya çevirmiş. Film o dünyayı bambaşka, adeta fantastik bir dünya olarak sunmuyor bu sayede; mafya, suç, bilmemne dersiniz ama The Irishman günlük yaşamdan kesit gibi daha çok. Adamlar suç planlıyorlar, adeta dükkâna komşu esnaf gelmiş de çay içip futbol konuşuyorlar; Frank cinayet işlemeye gidiyor, sanırsınız tantuni siparişi götürüyor. O yüzden film "suç epiği" olarak geçiyor, ki olaylara baktığınızda öyle gerçekten, ama "epik" tabirini The Irishman'e yakıştıramıyorum bir türlü. The Godfather veya Heat gibi değil The Irishman. Ve bu epik oyunculara ve senaryoya rağmen yarattığı bu his filmin en büyük başarılarından biri belki de.

Yavaş yavaş akan bir film için 3 buçuk saatlik süre intihar gibi bir şeydir normalde ama film bittiğinde 2 saatten fazla sürmediğine yemin edebilirdim.

SON KARAR: İzlediğinizde filmin modern bir klasik olduğu konusunda bana katılacaksınızdır sanıyorum. ★★★★★

YENİ DİZİ

YARATICI: Jan Berger, İpek Zubert OYUNCULAR: Ludwig Simon, Luise Befort, Michelle Barthel IMDb NOTU: 6,0

WE ARE THE WAVE

1981'de "Dalga" (The Wave) adıyla yayınlanmış, Morton Rhue imzalı romandan uyarlama bir gençlik dizisi We Are The Wave (Tehlikeli Oyun). Almanya'da, Meppersfeld adlı hayali bir küçük şehir-kasaba arası bir yerleşim biriminde geçiyor . Kâr uğruna genişledikçe genişleyen, çevreyi kirletip çiftliklerin verimini, üretimini mahveden fabrikalar; emeğin, alın terinin, kişisel meziyetlerin yok sayılıp insanların sadece etnik kökenlere ve banka cüzdanlarına göre değerlendirilmesi gibi "klişe" sayılabilecek konuları, olduğunca hafif bir dille ve hızlı bir tempoda anlatıyor.

Liseye yeni kaydolan, asi görünümlü öğrenciyle zengin bir aileden gelen kızın arasındaki romantik sahneler bazen gereksiz ve fazla uzun sürüyor gerçi. Eski yerli filmlerdeki "zengin kız fakir oğlan" ilişkisini ikinci plana atarsak, toplumsal meselelere gençlerin gözünden bakmayı başarabilmiş bir yapım We Are The Wave. Dozajı ve kapsamı giderek artan, şiddet oranı yükselip tehlikeli boyutlara ulaşmaya başlayan protesto eylemlerinin sonuncusunun kapanışıysa olabildiğince ılımlı şekilde bitirilmeye çalışılmış.

Son bölümün son sahneleri öykünün sona ermediği, ikinci sezonda da devam edeceği şeklinde ipuçları sunuyor. Biraz daha ana konulara odaklanmış, daha az klişe sahneler barındıran bir sezonu bekliyorum. NOYAN



SON KARAR: Zaman zaman klişelikten kurtulamayan mesajlarına ve fazla uzayan sahnelerine rağmen sürükleyici ve etkileyici olmayı da başarabilen, modern bir gençlik dizisi. ★★★☆☆

PRIME VIDEO



Amazon'un stream hizmeti Prime Video bu yarışa erken dâhil olmuştu ve bunun avantajlarını yaşamaya devam ediyor. Hizmet verdiği ülke sayısının çok fazla olması da bu avantajların en büyüğü ve evet, Türkiye'de de var kendisi. Üstelik Türkiye için yerelleştirilmiş fiyat avantajı da mevcut.

Prime Video'yu ilk 6 ay boyunca 3 euroya (yaklaşık 19 TL) kullanabiliyorsunuz, sonrasında da aylığı 6 euro oluyor (ABD fiyatı 9 euro mesela). 1 hafta ücretsiz deneme süresi de var.

Prime Video'nun kendine ait, sayıca ne çok fazla ne çok az olan serileri genel olarak üst kalite. The Boys mesela en başarılı çizgi roman uyarlamalarından olarak görülür. Yakın zamanda ikinci sezonu gelen Jack Ryan da bol bol övgü almıştır. Yeni başlayan Carnival Row bayağı ses getirdi. Komedi olarak da The Marvelous Mrs. Maisel çok beğenilir. Çizgi film, stand-up ve belgesel kataloğu da hiç fena değil.

Geçmiş kataloğu ve kendine ait olmasa da yayınını yaptığı devam eden dizi listesi de oldukça güçlü Prime Video'nun. Kenardaki listedeki isimlere bakarsanız ne demek istediğimi direkt anlarsınız zaten. Anime arşivinin de hiç fena olmadığını not edeyim.

Prime Video'nun geleceğiyse insana yaşama enerjisi veren cinsten. Hani ne kadar iyi yapabilirler bilinmez ama Yüzüklerin Efendisi'nin geçmişini anlatacak olan başta olmak üzere Zaman Çarkı, Diskdünya, Kara Kule gibi diziler fantezi/bilimkurgu seven insanlar olarak şimdiden hepimizin hayallerini süslüyor.

Bir de X-Ray adında küçük, güzel bir dokunuş var Prime Video'da. İzlediğiniz sahnedeki oyuncunun kim olduğu, çalan şarkının ne olduğu gibi bilgileri size direkt sunuyor. Tatlı.

Türkiye'deki diğer stream hizmeti Netflix'i her ne kadar başarılı bulsam da oradaki ilginizi çeken yapımları tükettiyseniz, dizilerinizin yeni sezonlarının birikmesini bekleyecekseniz oradaki hesabınızı dondurup 6 aylığına Prime Video'ya geçiş yapmak çok mantıklı bana sorarsanız. 6 ay bol bol yetecek kaliteli yapım mevcut Prime Video'nun içerisinde ve daha fazlası da yolda. ÖMER

KISACA

+

- **Kendi yapımları içinde çok iyi olanlar var**
- **Geçmiş kataloğu da üst kalite**
- **Gelecek dizilerin ismi yeter**
- **Türkiye yerel fiyatı**

-

- **Film konusunda zayıf**
- **İçeriği geniş olsa da Netflix, Disney+ ve HBO Max kadar değil**

NE VAR?

- The Boys
- Tom Clancy's Jack Ryan
- Carnival Row
- The Marvelous Mrs. Maisel
- Undone
- Good Omens
- American Gods
- Black Sails
- Community
- Mr. Robot
- Preacher
- Vikings
- Fleabag
- The Man in the High Castle

NE GELECEK?

- The Lord of the Rings
- Discworld
- The Wheel of Time
- The Dark Tower
- Snow Crash
- Conan the Barbarian



Belki bilmiyorsunuzdur: Prime Video bir süredir Türkiye'de de hizmet veriyor.



00:00 / 8:25

KISACA

+

• Geçmiş kataloğu çok geniş ve çok kaliteli

-

• Yeni yapımları henüz belirsiz
• Fiyat

GEÇMİŞ KATALOG
• Friends
• Game of Thrones
• Oz
• Deadwood
• The Wire
• The Sopranos
• Six Feet Under
• Sex and the City
• Chernobyl
• True Detective
• The Big Bang Theory
• The Lord of the Rings'ler
• The Matrix'ler
• DC filmleri
• Ghibli filmleri

DEVAM EDENLER
• Doom Patrol
• His Dark Materials
• Watchmen
• Westworld
• Doctor Who
• Gossip Girl
• Rick & Morty
• South Park



HBO MAX



WarnerMedia'nın sahibi olduğu HBO'nun stream hizmeti HBO Max bu savaşa geç ama kallavi bir giriş yapmaya hazırlanıyor.

Mayıs 2020'de açılacak HBO Max ve aylık 15 dolarlık ücretiyle en pahalı stream hizmeti olacak. Türkiye'yeyse yakın zamanda beklemeyin. Hatta hiç beklememelisiniz belki de. 2020'de Kuzey ve Güney Amerika'da, 2021'deyse HBO'nun faaliyet gösterdiği Avrupa ülkelerinde açılacakmış, ki aralarında biz yokuz tabii. Sonrası için de çok umutlu değilim. RTÜK'ün son dönemdeki sansür kanunlarını ve HBO'nun cinselliktir, vahşettir komple yardıran yapımlarını düşününce o iş zor biraz.

HBO Max'in politikası biraz farklı. Çok çeşitli ve çok fazla yeni yapım üretmektense az sayıda ve en üst kalite yapım sunmaya odaklanacaklarını söylüyorlar. Duyurulanlar arasında öyle aman aman heyecan yaptırabilecek bir şey yok henüz. 2020'de gösterime girecek Dune filminin öncesini anlatacak Dune: The Sisterhood, Ridley Scott'la Aaron Guzikowski'nin bilimkurgu projesi Raisend by Wolves, 2014 çıkışlı bilimkurgu roman Station Eleven'ın uyarlaması ve bildiğimizden farklı bir hikâye anlatacak olan Grease: Rydell High var enteresan duran diziler arasında. Ha bir de henüz hiçbir detayını bilmediğimiz bir Green Lantern uyarlaması gelecek.

Yani gelecek orijinal içerikler konusunda henüz bir şey demek için erken. Ama geçmiş katalog veya şu an devam edip de HBO Max'te yer alacak diziler diyorsak orada akan sular duruyor, hatta geri geri akmaya falan başlıyor. Ben susayım da yandaki listeler konuşsun. ■ ÖMER



Ve Diğerleri...

ANIME

Başta Netflix ve Prime Video olmak üzere birçok stream hizmeti animelere de eğiliyor ama tabii ki hiçbiri animelere odaklanan platformlar kadar geniş içerik sunamıyor. Çok sayıda anime stream hizmeti var, bunların en önemli ikisi Crunchyroll ve Funimation ve de sadece Crunchyroll Türkiye'de mevcut. Ancak yerel fiyat yok. Fiyatı aylık 8 dolar, bizde de 45 TL (ilk 2 hafta ücretsiz). Ancak güzelliği şu ki biraz kısıtlı şekilde ücretsiz kullanabiliyorsunuz Crunchyroll'u. Kataloğu geniş, kalitesi tartışmalı olsa da birçok seride Türkçe altyazı da bulunuyor. ■ ÖMER

CBS ALL-ACCESS

Birkaç yıldır sessiz sedasız yayın hayatını sürdüren bir stream platformu. Yanlış anlamadıysam ABD dışında bir yerde yok. Aylık 6 dolarlık düşük bir üyelik ücreti var ama kataloğu bu fiyat için bile oldukça kısıtlı. Bu yılın başında çıkan Star Trek: Discovery'le biraz ses getirmeyi başardı, önümüzdeki dönemde de Picard dizisi ve Lower Decks animasyonuyla Star Trek'ten yürümeye devam edecek gibi. Onun dışında Why Women Kill, The Good Fight gibi kendine ait birkaç dizisi; The Twilight Zone, Twin Peaks gibi de birkaç klasik dizisi var. ■ ÖMER

HULU

Uzun süredir ortalıkta olmasıyla isim yapmayı başarmış ama az sayıda ülkede olması ve kısıtlı içeriğiyle patlama gerçekleştirememiş, aylık 6 dolarlık Hulu'nun hali biraz karışık. Fox'u satın alınca Hulu'nun hisselerinin çoğu da Disney'e geçti ve Disney'in Disney+'ı var. Ama Hulu da yaşamaya devam ediyor. Disney+ aile dostu içeriklere yönelirken diğer şeyler Hulu'da yer alacak. En önemli yapımları The Handmaid's Tale, Castle Rock ve Marvel's Runaway. Family Guy, Rick & Morty, Shameless gibi başka platformlarda olan dizileri de yayınlıyor. ■ ÖMER

PEACOCK

Nisan 2020'de açılacak Peacock, fiyatlandırması ve gireceği ülkeler henüz belli değil. Peacock'ın sahibi NBC önemli bir TV kanalı olduğundan geçmiş kataloğu fena görünmüyor. Direkt Nisan 2020'de olmasa da yakın gelecekte Parks and Recreation, The Office (Amerikan olan), Battlestar Galactica gibi birçok önemli seriye ev sahipliği yapacak. Back to the Future, Jaws, Shrek gibi bazı filmler de onda. Gelecek yapımlardansa iki tanesi çok çok önemli. Birisi distopya klasiği Brave New World'ün dizi uyarlaması, diğeriyse yeni Battlestar Galactica. Devam serisi falan değil tabii, saçma olurdu, hikâyeyi sıfırlayıp yeni oyuncularla falan olayı baştan alacaklar. ■ ÖMER

HBO

MUTLAKA İZLEYİN

EREN ERYÜREKLİ

YARATICILAR: Tom Hooper, Sue Calverley, Jack Thorne **OYUNCULAR:** Dafne Keen, Ruth Wilson, James McAvoy, Ariyon Bakare **IMDB NOTU:** 8,3

HIS DARK MATERIALS

Bu dünya yalnızca gözümüze çekilmiş bir perdedir

Philip Pullman'ın bizdeki adıyla Karanlık Cevher serisinin ilk uyarlaması hatırlarsanız Altın Pusula filmiydi ve hem gişede çakılmış hem de eleştirmenler nezdinde beğenilmemişti. Bunun en önemli sebebi filmin, yarattığı dünyanın işleyişini iyi anlatamıyor oluşu ve ana karakter Lyra'nın iç çatışmalarını yansıtmaktan uzak zayıf senaryosuydu. Hatta o dönemde moda olduğu üzere neredeyse Harry Potter'vari bir yaklaşımla çekilmişti yapım ki His Dark Materials bundan çok daha ötede ve olgun bir eserdir. Neyse ki o film çabucak unutuldu da roman serisinin hakkını verebilecek şöyle sağlam bir uyarlama izlememiz için fazla vakit geçmesi gerekmedi (tamam 12 yıl olmuş, biraz geçmiş).

Peki HBO'nun Game of Thrones rüzgârlarını da arkasına alarak giriştiği bu yeni macera, romanı yansıtabiliyor mu? Büyük oranda evet. Sonuçta bir çocuğun başrolde olması bunun çocuklar için bir seyirlik olduğu anlamına gelmez, inanmayan gitsin Beasts of No Nation izlesin. Romanın o karanlık ve karmaşık havası aynen korunmuş. Konumuz bizimkinden farklı bir dünyada geçiyor ve burada insanların ruhları yanlarında dolaşan hayvan görünümlü cinleriyle bağlı durumda, birinden biri ölürse diğeri de ölüyor. Bu cinlerin görsel efektleri inanılmaz kaliteli ve çoğu sahnede yüksek bütçeli Hollywood filmlerinden de iyiler. Mekânlar, kostümler, görüntü yönetimi de birinci sınıf. Hani her hafta Harry Potter tadında görselliğe sahip bir seri izliyorsunuz, var mı ötesi?

Bizim ufak kızımız Lyra bu dünyada yetişmiş, anası babası belli olmayan biri ve senaryo ilerledikçe görüyoruz ki kendisinin önemi çok büyük bu dünya için ve tabii diğer dünyalar için de. Zaten Altın Pusula'nın en büyük eksikliklerinden biri romanda hayli önemli yer tutan bu paralel evrenler mevzusunu çöpe atmasıydı. Neyse ki dizi bunu yapmıyor ve geniş bütçesinin de yardımıyla görsel olarak gayet inandırıcı dünyalara imza atabiliyor. Benim şimdilik izleyebildiğim ilk üç bölümde olayların karmaşıklaşması ve büyümesi ağır ağır verilerek o dünyanın tadını aceleye getirmeden almamızı sağlıyordu ki bu olabilecek en iyi şey zaten böyle bir seri için.

Oyuncu seçimleri de gayet başarılı. Misal Logan'dan tanıyıp sevdiğimiz Dafne Keen burada bambaşka bir karaktere bürünebileceğini göstermiş, onun canlılığı ve dinamizmi diğer oyuncuların performanslarının da yükselmesini sağlamış kesinlikle. Tek zayıf halka şimdilik Mrs. Coulter rolündeki Ruth Wilson ki onun da olayı Nicole Kidman'ın boşalttığı yüksek topukluları giymek bir noktada. Zor iş doğrusu ama öykü ilerledikçe performansı düzeliyor kanımca.

HBO riskli bir işe imza atmış zira kitapları okuyanlar alt metinlerde ciddi Hıristiyanlık, devlet yapısı ve statüko eleştirileri olduğunu, hatta yazarın bu temalar yüzünden çeşitli zorluklar çektiğini bilirler ve nasıl geri adım atmadığını da. Dolayısıyla şimdilik emareleri pek az olsa da "HBO bu kısımları tıraşlayacak mı yoksa senaryoyu da uyarlama görevi verdiği yazarın orijinal vizyonuna sadık mı kalacak?" sorusu kafaları meşgul etmekte. Dizinin şimdiden 2. sezonu da onaylandı ve her şey planlandığı gibi giderse tüm seriyi uyarlamaları mümkün görünüyor. "Yoksa yapılagelmiş en sağlam fantastik diziyi mi izliyoruz çaktırmadan?" diye sormuyor değilim.

EDİTÖRÜN NOTU: Kitabın uzağına gittiği noktalar tabii ki var fakat kurduğu dünyanın ayaklarının yere basışı cidden sağlam ve sezon sonunu iple çektiren bir gidişatı var. ★★★★☆

YÖNETMEN: Gurinder Chadha **OYUNCULAR:** Billy Barratt, Ronak Singh Chadha Berges, Viveik Kalra, Kulvinder Ghir **IMDb NOTU:** 6,9



BLINDED BY THE LIGHT

Bruce Springsteen sever misiniz? Ben çok severim mesela ama müziğine bu güne kadar hiç bir kendini bulma hikâyesi, bir kişilik arayışı bakış açısıyla bakmamıştım. Blinded by the Light, Springsteen'in şarkı sözlerini ve müziğini bu açıdan, İngiltere'de yaşayan Pakistanlı bir göçmen ailenin oğlunun gözlerinden sunuyor.

Viveik Kalra'nın canlandırdığı Javed, yazmak ve üretmek isterken bir yandan içinde bulunduğu ülkenin ırkçı tavrı, bir yandan da ailesinin yaşama ve başarıya olan geleneksel bakış açısıyla başa çıkmaya çalışıyor. Ve bütün bunların arasında, arkadaşlarının onu Bruce Springsteen'in müziğiyle tanıştırmasıyla kendi geleceği ve yapmak istedikleriyle ilgili fikirleri somut bir şekil almaya başlıyor.

Bu yönden sadece bir kendini bulma hikâyesi değil, aynı zamanda bir anlaşılma ve kabullenilme serüveni Blinded by the Light. Hem ülkedeki hem de aile içindeki kültürel çekişmeleri izleyiciyi sıkmadan anlatan, Javed ve arkadaşlarının genç enerjisiyle temposunu çok düşürmeden kendini izleten bir film. ■ GÜLHİS

EDİTÖRÜN NOTU: Springsteen hakkında kuvvetli hisleriniz olmasa bile keyifle izleyebileceğiniz bir film. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Bong Joon Ho **OYUNCULAR:** Kang-ho Song, Sun-kyun Lee, Yeo-jeong Jo **IMDb NOTU:** 8,6

PARASITE

2000'lerin başından beri birçok süper filme imza atan yönetmen Bong Joon Do, son yıllarda Snowpiercer ve Okja'yla adını daha da duyurdu ancak hiçbir filmi Parasite kadar büyük olay olmamıştı. Aldığı ödüllerin, topladığı olumlu yorumların haddi hesabı yok.

Sevimli bir aile komedisi olarak başlıyor ve uzun süre de öyle devam ediyor Parasite. Fakir ailenin oğlu zengin ailenin yanında özel öğretmenlik yapmaya başlıyor, sonra çeşitli çakallıklarla yavaş yavaş ailenin diğer üyeleri de aynı ailenin yanında işe giriyor ama birbirlerini tanıdıklarını belli etmemeye çalışıyorlar falan. Eğlenceli bayağı. Ama ipler asıl sonlarda kopuyor. Film şok üstüne şok yaşatıyor ve o zamana kadar izlediğiniz kısımdaki sürüsüyle ufak detayı hatırlamaya başlıyorsunuz, her şey, en çok da filmin adı kafanızda anlam bulmaya başlıyor.

Muazzam sinematografisi, kısa zamanda bir sürü karakteri çok başarılı işlemesi, zengin aileyi de fakir aileyi de iyi veya kötü olarak göstermemesi, iki tarafa da hem sinirlenmenizi hem de sempati beslemenizi sağlaması ve belki de en çok detaylara gösterdiği özenle aldığı bütün övgüleri hak ettiğine şahit oldum Parasite'ın. Bu kadar kaliteli filmler çok nadir geliyor, değerini biliniz. ■ ÖMER



EDİTÖRÜN NOTU: Zenginseniz fakirlere, fakirseniz zenginlere olan bakışınızı kalıcı olarak değiştirebilir. ★★★★☆

YÖNETMEN: David Leitch **OYUNCULAR:** Dwayne Johnson, Jason Statham, Idris Elba, Vanessa Kirby **IMDb NOTU:** 6,5



FAST & FURIOUS PRESENTS: HOBBS AND SHAW

Seviyorum ben bu filmleri arkadaş ya, her yıl beş tane Fast & Furious çıkarsalar ölene kadar izlerim, hatta izleyebilmek için geç ölürüm muhtemelen.

Hobbs & Shaw'un ilk fragmanı biraz dandikçe gelmişti, ikinci fragmanla asıl gazı vermeyi başarmıştı ama film daha da iyi çıktı. Hani iyi derken tabii tarihe adını altın harflerle yazacak gibi değil de anladınız işte, Fast & Furious kafası iyilikten bahsediyorum. Hobbs ve Shaw'un önceki filmlerdeki kimyası mükemmeldi zaten, burada da aynen devam ediyor. Defalarca güldüm ikilinin birbirine laf sokmalarına, birbirinin kuyusunu kazmalarına. Shaw'un kardeşi Hattie de aralarına çok yakışmış ayrıca. Fast & Furious stili abartı aksiyon da yerli yerinde. Ne bileyim filmin başlarında iki tırın altından drift atarak geçtikleri yerde bir "HOLİ ŞİT" efekti çıkarmışlığım var.

Filmin sorunu son 3'te 1'lik kısmı bence. Aksiyon daha az yaratıcı hale geliyor, muhabbetler aşırı basitleşiyor, komedi dozu azalıyor falan. Tanklardan, denizaltılardan sonra bu kez Terminator'e karşı mücadele ediyoruz, güzel fikir, ki Idris Elba da süper bir insan ama karakterine pek de ısınamıyorsunuz.

Yine de canavar gibi Hobbs & Shaw. İlla Vin Diesel'e gerek yokmuş. ■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Bundan sonra başrol Hobbs ve Shaw olacak deseler varım. ★★★☆☆

EREN ERYÜREKLİ

BLIND GUARDIAN TWILIGHT ORCHESTRA

LEGACY OF THE DARK LANDS

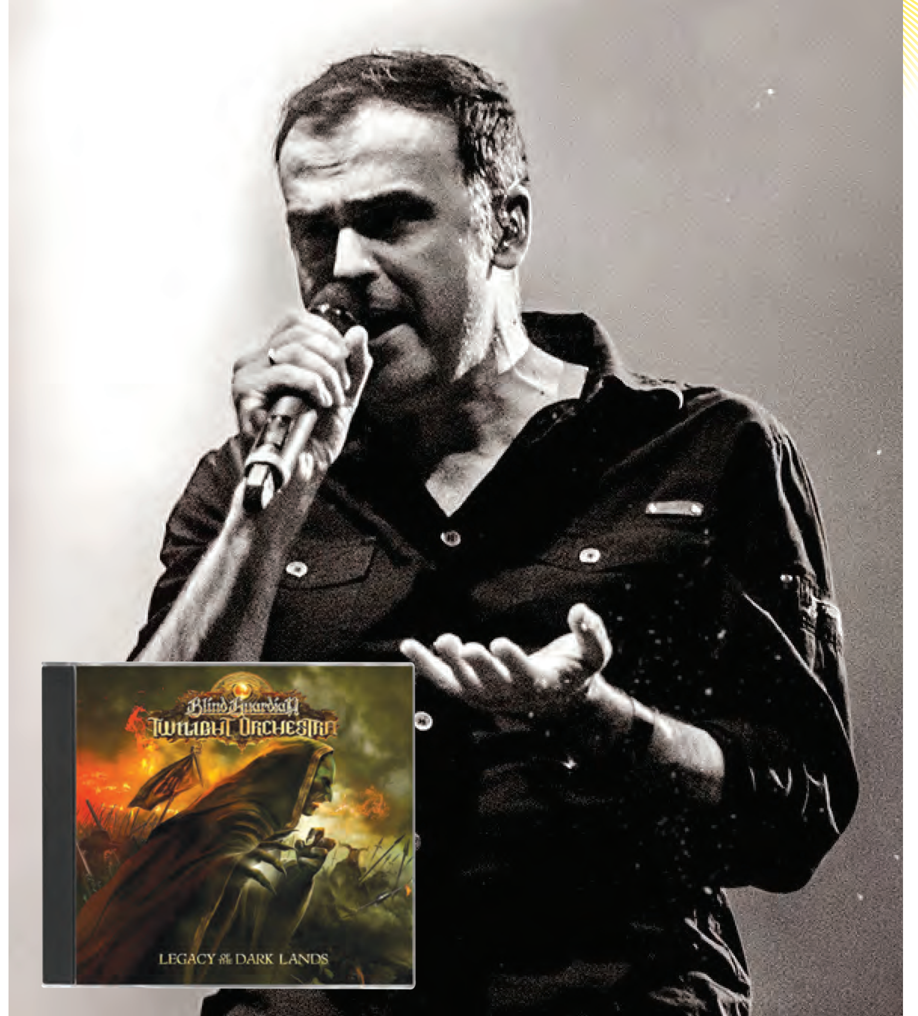
Operada bir gece



Bundan yaklaşık 20 yıl önce Blind Guardian'ın efsane albüm Nightfall in Middle-Earth'ü çıkardığı zamanlardı ve Lord of the Rings filmleri gümbür gümbür gelmekteydi. İşte o dönemlerde filmin yapımcıları gruba filmin müziklerini yapmasını önermiş, onlar da biraz metal biraz orkestral bir şeyler hazırlamış ama sonuçta kabul edilmemişti sundukları materyaller. Grup sonradan sonraya böyle tepeden tırnağa orkestral bir albüm üzerinde çalıştığını duyurdu ve gel zaman git zaman bu projenin halen hayatta olduğunu da eklemeyi unutmadı ara sıra verdiği röportajlarda. İşte o hayal nihayet gerçek oldu ve bekleye bekleye yaşlandığımız albüm nihayet elimizde. Peki bunca zamana ve emeğe değmiş mi?

Şunu açıklığa kavuşturmalıyım ki Blind Guardian'ın herhangi bir parçası bir yerlerde çaldığında eşlik edebilecek derecede adamların hayranıyım, 98'den bu yana da faal dinliyorum. Dolayısıyla vokalist Hansi "aaaa…" dese ben "yürü beaa!" derim. Ama! Elimizdeki kaydı da doğru dürüst incelememiz lazım tabii. Öncelikle albümde her ne kadar gitarlar davullar olmasa da bu çok net bir Blind Guardian albümü. Her dizede, her koroda ve her melodide bu hissediliyor, yani dinleyiciyi yabancılaştıran bir durum yok. Parçaları dinlerken Noldor'dan ezgiler de yakalıyorsunuz The Maiden and Minstrel Knight'ın romantizmini de buluyorsunuz. Örneğin In the Underworld parçası pekâlâ A Twist in the Myth albümünde de yer alabilirdi veya Beyond the Wall'u A Night at the Opera'ya (ne kadar uzun bu albüm isimleri de) koysanız sırıtmazdı. Ki grubun diğer albümlerinde de zaten bolca klasik element duymuştuk şarkılarda, o yüzden yıllarca aslında bu albüme hazırlık yapmışız da diyebiliriz. Yani ne Therion'un Beloved Antichrist'ı kadar zorlayıcı ne de Dream Theater'ın Astonishing'i kadar yabancılaştırıcı bir deneyim var karşımızda.

Zaten şarkıların çoğu da ya kolay dinlenilen lirik bir inceliğe sahip ya da kulağı dolduran büyük büyük koro ve üflemeli partisyonlarının olduğu epik kompozisyonlar minvalinde bir dinleti sunuyor ki zaten filmlerden, oyunlardan aşina olduğumuz bu tip bir müziği dinlemek hemen hiç sıkıcı olmuyor. İşin söz kısmıysa tahmin edilebileceği epeyce uzun bir öykü anlatımına sahip ve öncül fantastik roman Dark Lands'i okumadıysanız anlaması biraz güç olacaktır konuyu. Ama albüm aktıkça mevzuyu çözüyorsunuz zaten yavaş yavaş ve açıkçası yine diyarları kurtaran bir savaşçının öyküsü işleniyor genel olarak. Daha fazlasını istiyorsanız kitabı okumak bir seçenek tabii her zaman.



Benim bu albümle ilgili olarak pek bir hayal kırıklığım olmasa da kulaklar o klasikleşmiş gitar sololarını, gümbür gümbür davulları arıyor tabii ama elinizin altındaki orkestranın nimetlerinden faydalanınca gayet sıkı bir kulak ziyafetinin ortaya çıktığının da altını çizmeliyim. Point of No Return, Dark Cloud's Rising, Nephilim ve albümün epik finali Beyond the Wall cidden nefis parçalar ve grubun klasikleşmiş Nightfall, And Then There Was Silence ve Wheel of Time gibi şarkılarının seviyesine çıkabiliyorlar. Ama bir Mirror, Mirror veya Valhalla gibi marş şeklinde söylenebilecek materyaller beklemeyin bu albümden ve onu olduğu şekliyle kabul ettiğinizde zamanla ondan gayet büyük keyif alabileceğinizi de unutmayın. Ha klasik müzik hiç sevmiyorsanız zaten bulaşmayın ama uzaktan da olsa bu albümdeki emeği ve müzisyenlik başarısını takdir edeceksiniz bence.

Legacy of the Dark Lands grubun şimdiye kadarki en iddialı işi ve çoğunlukla da amaçladıklarını başarmış bir albüm. Zaten bir sonraki gitarlı davullu albümün de söz yazımının bitip bestelenme aşamasına girdiği duyuruldu bile. O gelene kadar burada güzelce vakit geçirebilirsiniz veya Nightfall dinlemeye devam da edebilirsiniz. Zira kendisini sürekli geliştirmeyi amaç edinmiş grubun hayran kitlesini memnun edebileceği bolca kaydı var zaten kataloğunda, buradan sonra nereye gideceklerini yalnızca zaman söyleyebilir.

EDİTÖRÜN NOTU: Gardiyanlar yapımı çoook uzun süren bu albümle bir rüyalarını gerçekleştirirken hayranları da tatmin etmeyi başarmışlar.





LEPROUS
PITFALLS

Arkadaşlar öncelikle hepinizden özür diliyorum bu grubu daha önce keşfedip sizinle paylaşamadığım için. Bu yıl içinde Norveç'ten bulup getirdiğim ikinci güzide grup kendileri ve... VOV! Hani bayağıdır bir albüm her an kafamın içinde farklı farklı şarkılarıyla dönmemişti gün içinde, sabah kalkarken veya bu yazıyı yazarken.

Pitfalls zaten kapkara Below'la öyle bir giriş yapıyor ki damardan, geri kalanında kötü olsa kaç yazar! Sonrasında da bombalıyor zaten I Lose Hope, Observe the Train derken The Sky is Red'le yapılan epik finale kadar o 56 dakika nasıl geçiyor hiç mi hiç anlamıyor beynimdeki hücreler. Parçalar birbirine organik melodiler ve vokalist Einar Solberg'in bu dünyaya ait olduğuna zorlukla inandığım sesiyle bağlanıyor. "Peki bu adamların tarzı ne?" derseniz de yarı rock, yarı synth, biraz gotik, biraz pop öyle ortaya karışık bir füzyon müzik derim ki eski albümleri daha sert bu arada ama bu tarz da yakışmış epey. Kimi şarkılar kalbinizi parçalarken bir diğeri oynak ritimlerle içinizi ısıtabiliyor mesela ama albümün temposu da hiç düşmüyor, bozulmuyor bu değişimlerden.



Mest oldum resmen, yılın sonunda bu kadar güzel bir sürprizi beklemiyordum açıkçası. Son olarak 13 Şubat İstanbul konserini de hatırlatayım buradan yeri gelmişken. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Yılın rahatlıkla en iyi albümlerinden birisi Pitfalls. Ama siz genel olarak da Leprous batağına düşün dostlar pişman olmazsınız. ★★★★★



HAZİRAN İÇİN İNDİRİMLİ FRANSA BİLETİ BAKINMAYA BAŞLAYIN. HELLFEST'İN LINE–UP'I CAYIR CAYIR YANIYOR!



LOW ROAR
ROSS.

Death Stranding fragmanları sağ olsun varlığından haberdar olduğumuz İzlandalı Low Roar'un yeni albümü Kojima'nın yeni oyunuyla aynı gün çıkarak biraz daha fazla ekmek yeme peşinde gibi gözükse de albümün öyle aceleye falan gelmediği, hatta üstünde gayet özenle çalışıldığı anlaşılıyor. Dream pop severlerin sakin bir liman aradığında kulaçladığı sularda yüzüyor yine Low Roar fakat bu kez akustik yönü de gayet güçlü, saksafonlarla, klasik gitarlarla süslenmiş daha aydınlık bir albüm var elimizde. I Feel Like Dying albümün en karanlık parçası olsa da kaydın geri kalanı gözlerinizi kapadığınızda kuzey ışıklarını görebileceğiniz kadar sizi uçuracak parçalarla dolu. Hani neredeyse meditasyon müziği denebilir ross. için ama bu kötü bir şey de değil zaten. Geceleyin gözünüzü kapattığınızda sizi düşler diyarına götürebilecek sakinlikte, duru bir albüm bu. İçerisinde bir I Keep Coming olmasa da dinlemeye değer olmuş yine. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Huzur kafası müziklerle arası iyi olanlar ortamdan memnun ayrılacaktır, grubun daha karanlık bestelerini sevenleriyse Death Stranding diyarlarına alalım. ★★★☆☆



COLDPLAY
EVERYDAY LIFE

Everyday Life, Coldplay'in dört sene aradan sonra gelen ilk albümü. Bu albüm bana sorarsanız bir geriye, köklere dönüşle yeniliklerin harmanlaması olmuş. Melodileri düşünüldüğünde Coldplay'in eski sesine daha yakın. Ama kaydediliş şekli düşünülünce böyle iki parçaya bölünmüş albümler yapmak Coldplay'in daha önce denediği bir şey değildi.

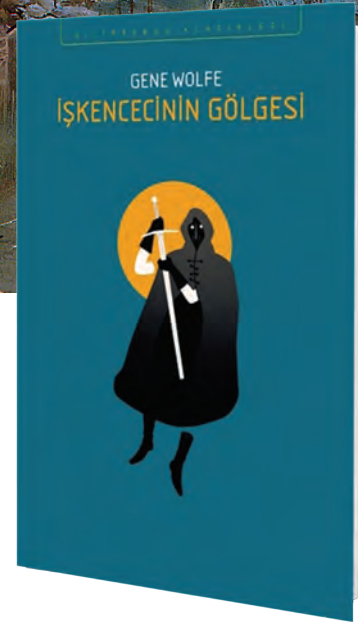
Grubun solisti ve şarkı sözü yazarı Chris Martin, Everyday Life'ı ham ve kişisel bir albüm olarak tanımlıyor. Sosyo-politik konulara değinen şarkı sözleri ve grubun son zamanlarda aldığı kararlar grubun bu konularda seslerini duyurmak peşinde olduğunu gösteriyor. Yine de geri dönüp de şöyle bir bakınca birçok aktivist şarkı sözü yazarı yanında Chris'in biraz şiirsellikten yoksun kaldığını da düşünmeden edemedim.

Hep ciddi değil tabii ki, gospel tarzından esinlenen BrokEn, yüksek tempolu Arabesque ve eski Coldplay melodilerini taşıyan Champion Of The World albümün keyifli şarkılarından.

Coldplay grup olarak karbon emisyonlarını azaltmak ve bu konuya dikkat çekmek amaçlı bu albüm için tura çıkmayacaklarını açıkladı. Bu kararın ardından neler gelecek göreceğiz. ■ GÜLHİS

EDİTÖRÜN NOTU: Dinleyici notları yüksek, eleştirmen notları karışık bir albüm. Bence keyifli, fakat çığır açan bir şey de yok. ★★★☆☆





GENE WOLFE

İŞKENCECİNİN GÖLGESİ, YENİ GÜNEŞ KİTABI – I

Dilimizdeki Gene Wolfe çıkartması ağır toplarla başlıyor

Kitap sayfamıza pek uğramam ben genelde. Olayım çizgi roman iken zaten haddime değildi ancak geçtiğimiz iki sene içinde, çizgi romandan kitaba kaydığım bir sürece girdim. Ortaokul ve lise çağında Forgotten Realms ve Dragonlance'i kusana kadar tükettiğimden, spekülatif kurgu sahalarına tekrar göz kırpmaya başladığımda arayışım biraz farklıydı. İnternet üzerindeki kitap gruplarından farklı türlerden tavsiyeler alıp, kendime listeler çıkarıyordum. Maden bellediğim Goodreads'i kazıyordum sürekli. Böyle bir dönemde denk geldiğim bir seriydi The Book of The New Sun. Gruplarda şunu yazmıştım: "Edebi yönü daha ön plana çıkan, daha deneysel bir tarzı olan fantezi/bilimkurgu kitapları arıyorum." Bu isteğim üzerine bana en çok tavsiye edilen kitaplardan bir tanesiydi The New Sun. Neil Gaiman'ın en sevdiği üç bilimkurgu kitabı arasında göstermesi de tuzu biberi oldu. Bu yılın Mart ayında serinin 88 yaşındaki efsanevi yazarı Gene Wolfe'u kaybetmemiz, öneriler üzerine orijinal dilinde kitaplığıma ekleyip bir türlü başlamadığım seriye ilk adımımı atışımı tetikleyen şey olmuştu. İlk kitabı geçtiğimiz günlerde Bilimkurgu Klasikleri'nin en yeni üyesi olarak İthaki tarafından dilimize kazandırılan seri bana ondan beklediklerimi sonuna kadar verdi.

İşkenceciler Loncası'nın düşük rütbeli, genç üyelerinden bir tanesi olan Severian'ın günlüklerinde anlattığı yolculuğuna ortak oluyoruz bu seride. Kendisi kusursuz bir belleğe sahip olduğu iddiasında. Çok empati kuracağınız, fazlasıyla delikanlı bulacağınız bir karakter de hiç değil ayrıca. Ancak etrafındaki dünyayı tarif edişinde okudukça fark edeceğiniz gariplikler, çelişkiler var... Bu açıdan dört kitaplık ilk serinin girişi niteliğinde İşkencecinin Gölgesi, bir kişinin gözünden, tamamen yazılı bir anlatı oluşunu lehine koz olarak muhteşem kullanan bir kitap ve çelişkilerin varoluş sebebi Severian'ın yalancı olması da değil.

Epik savaşlar, muazzam duygu boşalımları, "nereden nereye" dedirten karakter gelişimleri için okuyacağınız bir kitap değil bu. Bütün seri, okuruna tüm ipuçlarını eksiksiz vermeyen kompleks bir bulmaca kutusu gibi ve sadece en son kitaba geldiğinizde elinize geçecek birtakım anahtarları var bu kutunun. Akıcı bir şekilde okuyabileceğiniz bir kitap değil, gerçekleşen her olayı ilk bakışta anlamlandırabileceğiniz bir anlatımı yok, ancak yeri geldiğinde sadece birkaç sayfa okuyup yazarın hem edebi maharetine hem de hayal gücüne hayranlık duyacağınız, yorucu bir kitap. Daha da ötesi, bulmacanın farklı parçalarını ikinci, üçüncü okumalarınızda yerlerine yerleştirebileceğiniz ince detaylara sahip. Eğlencelik, dikkatinizi tam vermeden hazmedebileceğiniz bir eser değil. Herkese göre hiç değil. Yıldızlı pekiyi ile tavsiye ediyorum ve İthaki'nin devamını getirmekte çabuk davranmasını umut ediyorum. Benim kadar sever ve devamını elinizin altında göremezseniz muhtemelen kıvranacaksınız çünkü. ■ **ONUR**

EDİTÖRÜN NOTU: Biraz çaba isteyen bir kitap arıyorsanız, bu türde bu şartı karşılayan ve karşılığını veren sayılı eserlerden. ★★★★★

PETER CUNNINGHAM

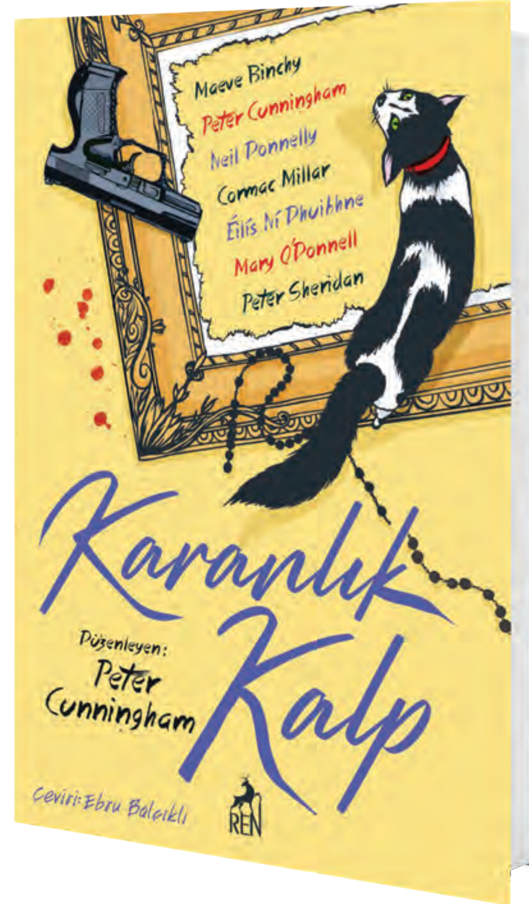
KARANLIK KALP

On yedi ayrı isimden tek bir kitap!

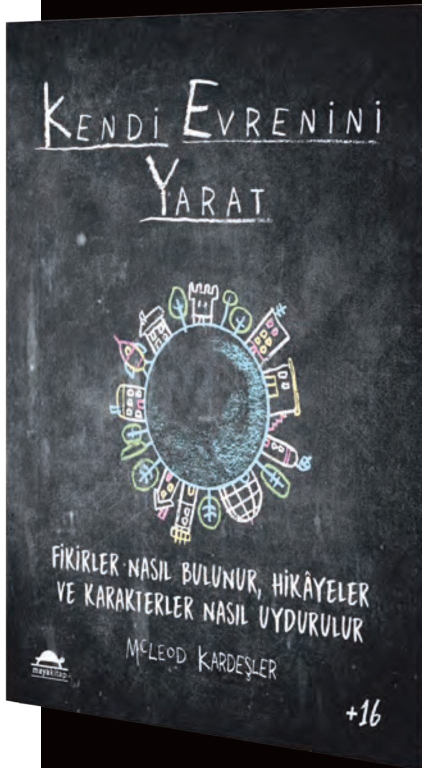
Yakın dönemde, İrlanda'da geçen, çağdaş bir polisiye roman Karanlık Kalp. Bir hafta kadar süren olayları dakika dakika anlatan ve on yedi farklı İrlandalı yazar tarafından kaleme alınmış. İlginç bir özelliği, bölümleri kimin yazdığının belirtilmemiş olması.

Konuda, gelişme ve sonuç aşamalarında, dikkat çekici yerler fazla değil, bildik alışıldık türden bir konuya sahip. Bir kiliseden çalınan değerli, antika bir tablonun ardından işlenmiş cinayetler. Manastıra kapanıp rahibe olmaya karar vermiş olan, cinayet masası detektifliğinden yeni ayrılmış bir genç kadın ile ömrü boyunca kilise ve küçük kasabasının dışına çıkmamış rahibe ikilisi, uzun yolculuklar, görüşmeler, kanıt ve ipucu izi sürmeler sonucunda hırsızları ve katili bulurlar. Suçlunun kimliği, duygu ve düşünceleri, kendisini suça iten psikolojik motivasyonu okurken ilgi çekici ve biraz değişik geldi bana. Onun dışındaki heyecanlı sahneler, kovalamacalar, soruşturmalar klasik bir polisiyeden beklenileceği tarzda sunulmuş 300 sayfa boyunca. Parça parça, bölüm bölüm merak duygusunu üst düzeyde tutmayı başaran, gerilim hissi de sayfalara yeterince yedirilmiş, yüksek tempolu bu polisiyeyi, sıcak bir fincan çay eşliğinde okumanızı öneririm. ■ NOYAN





EDİTÖRÜN NOTU: Birkaç özgün dokunuşa da sahip, klasik yapıda bir polisiye, ne eksik ne fazla. ★★★☆☆



GREG VE MYLES MCLEOD

KENDİ EVRENİNİ YARAT

Yaratıcılığın altın anahtarını mı arıyorsunuz?

Bir şeyler yaratmaya hevesli arkadaşlar burada mı? Hele bir gelin toplanın yanıma size diyeceklerim var. Kendi Evrenini Yarat tesadüfen keşfettiğim ama uzun vadede çok da faydasını göreceğime inandığım bir kitap. Zira adı üstünde kendi dünyanızı yaratmanıza yardımcı olacak pek çok öneri, egzersiz ve yönteme ev sahipliği yapıyor. Yazar McLeod kardeşler TV, animasyon ve film alanında eserler vermiş oldukça üretken iki kişi ve kitapta oluşturdukları sohbet ortamında sizlere bir fikrin nasıl işlenip geliştiğini, nasıl karakter yaratılıp hikâye oluşturulacağını anlatıyorlar.

Tabii bunu kuru kuruya yapmıyorlar ki bu noktada sizin kendi yaratıcılığınızı ortaya koyup doldurmanız gereken pek çok kısım mevcut. Örneğin bir canavar çiz deniyor, çiziyorsunuz sonraki sayfada onun özelliklerinden bahsetmeniz isteniyor. Veya yazarlar birkaç kelimelik bir taslak koyuyor önünüze ve bundan kısa bir hikâye yazmanızı istiyorlar yan sayfaya. Bu gibi egzersizler hem eğlenceli hem de yaptıkça zihninizin açıldığını, farklı düşünce şekilleriyle içli dışlı olmaya başladığınızı hissediyorsunuz. Özellikle karakter yaratmakla ilgili olan kısımları hayli başarılı bulduğumu söylemeliyim, kitap elbette bir senaryo yazımı üzerine çok detaylı analiz ve çözümlemeler içermiyor ya da size çizim yapmayı öğretmiyor sihirli şekilde. Bunlar için ciddi mesai harcamalı, var gücünüzle çalışmalısınız. Örneğin benim çok sevdiğim bir resim hocamın hiç unutmadığım bir lafı vardır; "yetenek" derdi, işin "%25'i". "Kalan %75 çalışmak ve azimdir." Kesinlikle haklıydı. Zira bu tip yaratıcı işlerde (veya herhangi bir disiplinde) ilerleme kaydetmek istiyorsanız yılmadan çalışmak gerekir. Nasıl kaslar body building yaptıkça güçlenirse beyin de öyledir, sürekli düşünce egzersizleri yapmak istediğiniz şeyleri daha kısa zamanda ve daha yaratıcı şekilde yapmanızı sağlar.

Zaten McLeoud biraderlerin de kitapla amaçladıkları tam olarak bu işin egzersiz kısmında ne yapacağını kestiremeyenlere bir yol haritası hazırlayıp bunu bir alışkanlığa dönüştürmelerini sağlamak. Ve bana sorarsanız bu işi gayet de iyi becermişler. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: İlham havadan sudan gelebilir ama onu değerlendirmezseniz aynı hızla gidebilir de. Bu kitap fikirlerinizin cevherini işleyip nasıl parıldayan elmaslara dönüştürebileceğinizi gösteriyor, amme hizmeti gibi bir şey resmen. ★★★★☆



ÖMER AKDAĞ

CHIHAYAFURU

Başka türlü bir spor animesi

Kara kara düşünüyordum. "Anime'ye bu ay ne yazsam...? Bu sezon takip ettiğim animelerin neredeyse hepsi devam sezonları, hepsini daha önce yazdım. My Hero Academia, Food Wars, Sword Art Online, 7 Deadly Sins, Chihayafuru... Bi sn?! Chihayafuru?! Yazdım mı ben Chihayafuru? Oha bi sn! Yazmamışım!! Ben! Chihayafuru'yu! Hiçbir anını kaçırmamak için gözümü kırpmamaya kastığım animeyi! Daha önce! Yazmamışım! Kafama s.çim!"

Chihayafuru, karuta isimli bir... spor demek doğru olur mu ki... olur herhalde, karuta isimli geleneksel bir Japon sporu hakkında. İki oyuncu karşılıklı oturuyor, yere üzerinde çeşitli şiirler yazan kartlarını diziyor, kenarda birisi kutudan rastgele şiir çekip okuyor, oyuncular da doğru karta ilk dokunan olmaya çalışıyor. İşte kartların dizilimidir, odaklanılması gereken yerdir, vücut pozisyonudur bir sürü stratejisi var ama tabii hiçbirinden hiçbir şey anlamıyorum. Peki anlamıyor oluşum izlerken ekranı gözüme sokma isteğimi azaltıyor mu? Eh azaltmadığını anlamışsınızdır sanıyorum.

Zaten karuta'ya özgü bu ıvır zıvırlardan ziyade oyuncuların geçirdikleri mental süreçler asıl Chihayafuru'yu izlemesi keyifli kılan şey. Karuta'yı hayatlarının neresine koyacakları, maça nasıl bir zihinsel durumda çıkmaları gerektiği ve o kafa yapısını nasıl koruyabilecekleri, ne derece rakibe uygun ne derece kendilerine uygun oynamaya çalışacakları gibi konuları biraz diyalogla ama daha çok harika monologlarla veriyor seri, karakter gelişimi dediğimiz şeyi animeler kadar etkileyici sunabilen bir şey daha olmadığını gösteriyor resmen.

Başta Chihaya olmak üzere üç esas karakterimizi de aşırı seviyorum. Kendi gelişimleri ayrı, karuta'yla olan ilişkileri ayrı, birbirleriyle olan ilişkileri ayrı güzel işleniyor. Alttan alttan ilerleyen garip aşk üçgeni de ciddi ciddi merak uyandırıyor. Odak yan karakterlere geçtiğinde ilk başta asıl üçlüden biraz uzaklaştığınız için üzülüyorsunuz ama çok kısa süre içinde onlar da sizde ayrı bir yer etmeyi başarıyor.

Tamamen modern çizimlere ve modern bir anlatıma sahip Chihayafuru ama bir taraftan da şiirlerle, kimonolarla, vesaireyle geleneksellikle kol kola yürüyor. Ki çoğunlukla orkestral olan ve aralara serpiştirilen geleneksel Japon enstrümanlarıyla tatlanan müzikleri de ayrıca harika ve bu modern-geleneksel dengesine çok katkı yapıyor.

Kısacası karuta maruta dediğime bakmayın. Honey & Clover, Nodame, March Comes in Like a Lion gibi tatlı tatlı ilerleyen, huzur veren ama her daim karakterleriyle sürükleyici olmayı da başaran, karakter gelişimi konusunda zaten aşmış, komedisi de duygusallığı da bol serilere ilginiz varsa Chihayafuru'ya mutlaka şans vermelisiniz.

YENİ ANİMELER

Sağdan soldan birkaç yeni anime: Jujutsu Kaisen, Redo of Healer, Overflow, Happy-Go-Lucky Days, Natsunagu, Kakushigoto, Monster Girl Doctor, Seiin High School Boys Volleyball Club, Bang Dream, Revue Starlight (film), yeni Beyblade serisi, Show By Rock (3. ve 4. sezon), Bakugan: Battle Planet (2. sezon).

Mangası çok sevilen Kingdom'ın 2011'de yapılan iki sezonluk animesi o kadar da tutmamıştı. Yine de üçüncü sezonun yapıldığı duyuruldu. Yapımcı kadro tamamen değişmiş durumda.

Monogatari serilerinin yazan müthiş insan Nisi-Oisin'in bir diğer roman serisi Bishounen'in de anime uyarlaması geliyormuş. Stüdyo duyurulmadı da kesin Shaft yapar gibi geliyor nedense...

Megalobox 2 geliyor. Farklı ve çok başarılı bir spor animesiydi ama bitmişti ya sanki hikâye? Bilemedim ve merak ettim.





KISA KISA

KyoAni'nin yanan binası 2020'nin başlarında yıkılacakmış. Stüdyonun kendi düzenlediği geleneksel ödül töreninin de bu yıl olmayacağı resmi olarak duyuruldu.

"En uzun süre devam eden animasyon serisi" dünya rekoru Sazae-san'daydı zaten. Geçen ay itibariyle Sazae-san karakterinin seslendirmeni Midori Kato da "bir animasyon serisinde aynı karakteri en uzun süre seslendiren kişi" rekorunun sahibi oldu.

Pulp Fiction'ın yazarı Roger Avary, Konosuba filmine beş yıldızı yapıştırıp "sinemada yaşadığım en iyi tecrübelerdendi, hatta sinema sırf bu film için icat edilmiş bile diyebilirim" dedi. Bir gün izleyebilip hislerini paylaşmak istedim Avary'ciğim.

Hiromu Arakawa 2011'de Fullmetal Alchemist'ten sonra çiftçilikle ilgili bir manga olan Silver Spoon'a başlayıp bütün dünyaya "N'alaka ya?" dedirtmişti. Bayağı başarılı oldu ama Silver Spoon da, hakkını yemeyeyim. Bu ay sona eriyor.

Sona eren veya ermeye yaklaşan önemli manga haberleri fazlaca bu ay. Oregairu da bitmek üzereymiş.

Vinland Saga'nın mangasında da son hikâye geçtiğimiz ay itibariyle başlamış bulunuyor.



Birkaç yıl önce enfes bir animesi yapılan Erased'in mangakası Kei Sanbe, The Island Where Puddles Float adında yeni bir mangaya başladı.

Snow Globe adındaki tek bölümlük bir Planetarian animesi için kitle fonlaması başlatılacak. Hedeflenen 276 bin dolar.

İlginç ilginç konuları alıp bunları bilimsel açıdan değerlendiren YouTube kanalı Because Science bu sefer de Naruto koşuşuyla normal koşusu karşılaştırdı. İşin içinde altın madalyalı bir koşucu da var: tinyurl.com/ogz-146-naruto-run

ReZero'daki Betelgeuse'un sırtından çıkan mor kollar vardı ya, hah, onları sırt kaşıyıcısı yapıp satmaya başlamışlar. Japonya cennet vatan.





İHSAN ASMAN & GÜLHİS CANPOLAT

TESLA CYBERTRUCK

"Sırf meme'ler için yaptım" – Elon

İhsan: Ee Gülhis, şimdi ne diyorsun sen bu Tesla Cybertruck'a? En çok iki tane konuşulan konu var sanki: İlki tanıtımda camların metal bilyelere dayanamaması, ikincisi de elbette tasarımı. Millet dalga geçse de ben tasarımı beğendim şahsen, Ömer'in tabiriyle "90'larda oyunculuk temalı araba" yapmış işte Musk abimiz, daha ne? Hem bakarsın belki bir cyberpunk estetik akımı başlatır. Öte yandan araç harbiden sağlam durmakta, zaten SpaceX Starship'te de kullanılan paslanmaz çeliktenmiş dışı. Gene de o bilye olayı hoş olmadı şimdi.

Gülhis: Ya evet, dün mü önceki gün mü "Halo'dan esinlendik! Warthog!" diye Tweet atmış Musk, en son baktığımda millet dalga geçiyordu "hayatında Warthog görmemiş, Halo görmesek inanacağız" gibisinden. Ama bu dalgaları kenara bırakırsak biraz, ben de çok tasarımına takılmış değilim. iPhone'lar yuvarlak kenardan köşeli kenara ilk geçtiğinde de insanlar çok tepki göstermişti tasarımına, sonra eskisiyle dalga geçer oldular.

Benim asıl olayım, gündelik araba gibi pazarlanan şeyde kurşun geçirmez cam vesaire olması. Zırhlı araç gerektiren bir dünyada mı yaşıyoruz biz cidden?

İ: Bir de tasarım konusunda kullanılan materyalin de biraz nihai hali zorunlu kıldığı konuşuluyor çeşitli ortamlarda. Şimdi ben de baktım Musk'ın Twitter'ına, en son 250 bin sipariş almışlar bile, demek ki bu insanlar da bizim gibi düşünüyor.

Diğer dediğine gelecek olursam, evet hakikaten de Musk'ın F-150'den daha iyi pikap (6350 kg çekebiliyormuş) Porsche 911'den de daha hızlı araç (0'dan saatte 96 km'ye 2,9 saniyede çıkabiliyormuş) diye pazarlamasının ötesinde, bayağı bayağı tank gibi bir araç söz konusu. Cidden niye yani kurşun geçirmez camlar, çekiçlerle falan dövülen dış kısım? Şakayla karışık zombi kıyametinden Amerika'da çıkabilecek bir iç savaşa kadar çeşitli muhabbetler de döndürülüyor. Bilemiyorum, galiba öyle bir dünyada yaşıyoruz :(

Birkaç teknik bilgi daha vereyim: Aracın elektrikli batarya menzili konusunda 400, 480 ve 800 kilometre seçenekleri var. Ayrıca taşınabilir jeneratör ihtiyacını da ortadan kaldırıyor söylenene göre. Ha bu arada F-150 testine Ford'dan da cevap gecikmemiş, yolla bize bir Cybertruck biz de test edelim demişler. Musk da hodri meydan şeklinde cevaplamış. Seviyor insanlar böyle versusları.

E ne düşünüyorsun peki genel olarak, mesela imkânın olsa alır mısın bir Cybertruck :P

G: Açık konuşmak gerekirse... Sanırım almam. Yani Renault Zoe ya da Audi e-Tron gibi çok daha kompakt ve uygun fiyatlı elektrik otomobiller varken bu araç neden? Ki gerçi Tesla Motors'un bu aracı biz gündelik insanları düşünerek yaptığını sanmıyorum. Park etsen edemezsin, evin önüne çeksen taşlarlar falan :)) Ortalama bir alıcı gibi göreceksek mesela kendimizi, bu aracın kulağa cezbedici gelen yönlerinden hiçbiri aslen bizim işimize yarayacak şeyler değil. Hatta bu kadar çabuk akselerasyon, yok efendim jetten hallice beygir gücü falan sokakta hava atmak isteyen ortalama zenginin de neden ilgisini çeksin? Altın kaplamalı Porsche'lerin, kadife kaplama Maserati'lerin pabucu bu kadar çabuk mu dama atıldı. :D

Ha teknolojik olarak bir binek aracının vardığı nokta etkileyici değil mi? Etkileyici. Ama bana sanki Elon Musk uyuşturucu baronu, mafya babası aracı tasarlamış gibi geliyor.

İ: Cezbedici yönleri bizim pek işimize yarayacak gibi durmamakta gerçekten de. Yine de şöyle bir düşününce şu araçla şehirlerimizde dolanmak epey bir deneysel olabilirdi (Musk bir sonraki Türkiye turuna Cybertruck getirsin :P).



Dört temel kuvvete bir yenisi mi ekleniyor?!

Karanlık maddeye bir adım daha belki de

Şu ana kadar bilgilerimiz dâhilinde, evreni bir arada tutan dört kuvvet var. Ki bunları zaten en basit haliyle fizik derslerinde öğreniyoruz: Kütle çekim kuvveti, elektromanyetik kuvvet, güçlü ve zayıf nükleer kuvvetler. Macaristan'ın Nükleer Araştırmalar Enstitüsü'ndeki fizikçiler yakın gelecekte bunlara bir beşinciyi ekleyebileceğimiz düşüncesindeler.

Bu beşinci kuvvetin ilk ortaya çıkışı değil. 2016 yılında yine aynı enstitüden fizikçiler aynı kuvveti uyarılmış bir berilyum-8 izotopunun bozunurken yaydığı ışığı analiz ederken aynı şeyi gözlemlemişlerdi. Şimdi bu kuvveti yeniden gözlemlediklerini söyleyen fizikçiler, gizemli kuvveti içerdiğini düşündükleri parçacığa X17 adını verdiler.

Olayın özü şu ki normalde, uyarılmış atomların yaydığı ışığın enerjisi yeterince fazlaysa bu ışık bir elektron ve bir pozitrona dönüşür ve bu elektron ve pozitron hesaplanabilir bir açıyla birbirlerinden uzaklaşır. Ve şu anda fizik bize bu uyarılan atom ışığının enerjisi arttıkça, parçacıkların arasındaki açının azalacağını söylüyor. İşte Macar fizikçilerin yaptığı gözlem, bu öngörülerle uyuşmayınca elbette bu deney birçok başka bilim insanının da ilgisini çekti.

Yayınladıkları makale henüz incelenmeyi bekliyor olsa da, eğer bu araştırmaları pozitif anlamda sonuçlanır ve yeni bir atom altı parçacık ya da kuvvet keşfedilirse, bilim insanları karanlık madde sorununu çözmeye çok yaklaşacaklarını söylüyorlar. ■ GÜLHİS



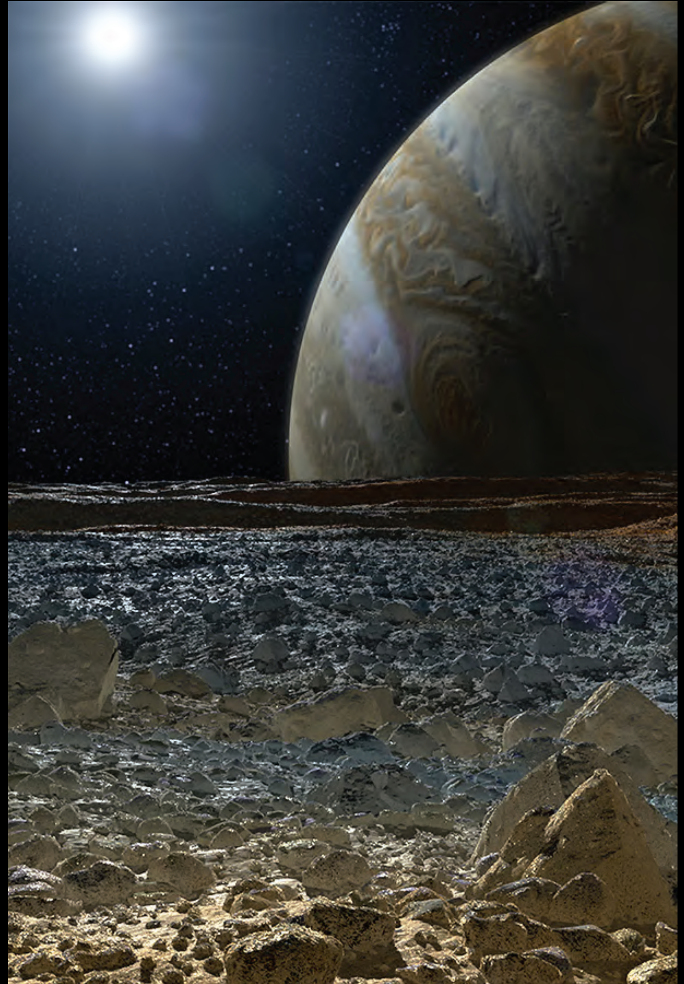
Europa'dan ilginç haberler var

Jüpiter'in en sevdiğimiz uydusu gene ilgi odağı

Bir gün Dünya dışında yaşarsak nereye gidebiliriz ki sorusuna genelde en çok verilen cevaplardan birisi Europa, en azından güneş sistemimiz içerisinde. Daha önceden bilim insanlarının buz kütleleri tespit ettiği gök cisminin atmosferinde, şimdi de tayfölçer kullanılarak bir olimpik havuz büyüklüğündeki bir alanı dakikalar içerisinde doldurabilecek su buharı izlerine rastlanmış. Bu keşfedilen su buharının saniyede 2 bin 360 litre su üretebilecek miktarda olduğu da ayrıca kaydedilmiş. Bir yüzey altı okyanusu mu? Muhtemelen öyle, ama daha çok kanıta ihtiyaç var elbette.

NASA'dan konuyla ilgili açıklama yapan Lucas Paganini, henüz direkt olarak sıvı suyu keşfedemedilerse de ona giden yolda (direkt suyun keşfinden sonra) en önemli ikinci şeyi, yani su buharını keşfettiklerini duyurmaktan haliyle çok memnun. Bu araştırma, bundan daha önce de 17 kere Europa'nın gözlemlendiği Hawaii'deki W. M. Keck gözlemevinden yapılmış. Daha önceki gözlemlemelerde böyle bir keşfin yapılamamış olmasını Paganini, Europa'da yaşanan su buharı salınımının kendilerinin tahmin yürüttüğü seviyelerin dahi altında olmasına yoruyor.

Europa'yı sağ olsun Galileo te 1610'da keşfetti ama bunca yıldır varlığından haberdar olduğumuz gök cismine dair bilgilerimiz hâlâ kısıtlı. Biz olmasak da belki bir gün çocuklarımız "Avrupalı" olur, ne dersiniz? ■ İHSAN A.





EMBO'ya seçilen ilk Türk bilim insanı

Tebrikler

Koç Üniversitesi Moleküler Biyoloji ve Genetik Bölümü'nden Dr. Öğr. Üyesi Elif Nur Fırat Karalar, EMBO'ya (European Moleculer Biology Organization) yani Avrupa Moleküler Biyoloji Örgütü'nün Genç Araştırmacılar Programı'na dâhil olan ilk Türk bilim insanı oldu. Kendisi bu programa Hücre İskeleti Araştırma Laboratuvarı'nda gerçekleştirdiği çalışmalarıyla katılma hakkı kazandı.

200 yılından beri devam eden programa 40 yaşını doldurmamış ve uluslararası çalışmaları bulunan bilim insanları seçiliyor. Dr. Elif Nur Fırat Karalar da bu sene seçilen 27 kişiden biriydi. Başvuran kişi sayısıysa 229'du.

Avrupa Moleküler Biyoloji Örgütü tarafından kendisine ve ekibine maddi ve pratik destek sağlanacak. 4 sene görev yapacak olan ekibin örgütün ağından da yararlanma hakkı olacak. Dr. Elif Nur Fırat Karalar seçilmesiyle ilgili "bilimde kadınların görünürlük sorunun hâlâ son derece hissedilir olduğu ve cam duvarların birçok alanda kadınların önüne çıktığı düşünüldüğünde üç çocuk annesi bir Türk bilim kadını olarak bu ödüle layık görüldüğüm için çok mutlu ve gururluyum" şeklinde açıklamada bulundu. ■ GÜLHİS

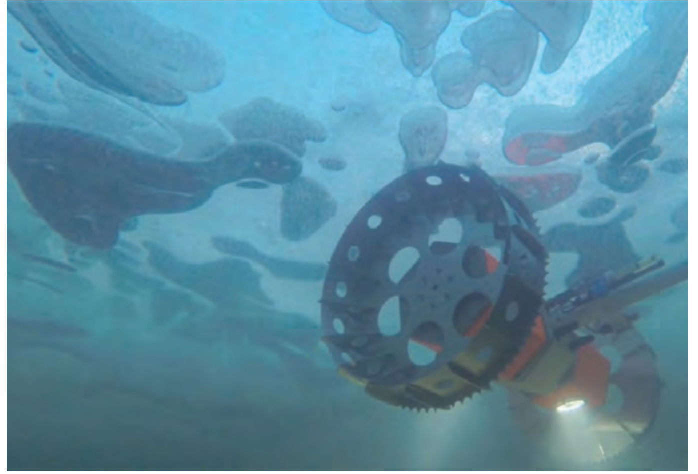
Uzaylı avlayan denizaltı

Yok hayır oyunlarda değil, gerçekten!!

NASA'nın uzayda yaşam arama çabaları son yıllarda iyice hız kazandı. Bu denizaltı da bu çabaları bir adım daha ileri götürme amacı güdüyor. BRUIE (Buoyant Rover for Under-Ice Exploration) yani Buz Altı Araştırma Amaçlı Batmaz Araç adını verdikleri bu denizaltının amacı suyla buzun birleştiği noktalarda canlı yaşam veya kalıntılarını aramak olacak.

Şu anda Antarktika sularında testleri yapılan araç hakkında bilim insanı Andy Klesh söyle diyor; "Birçok sualtı aracında yaşadığımız problem akıntılara ve dalgalara karşı koymaya çalışırken çok enerji harcamaları. Fakat BRUIE suda asılı kalabildiği için birçok akıntıdan etkilenmiyor.).

Şu anda Casey araştırma istasyonunda olan BRUIE'nin gelecekte Satürn'ün ayı Enceladus ve Jupiter'in ayı Europa gibi su ve buzun bulunduğu yerlerde yaşam araması bekleniyor. ■ GÜLHİS



Microsoft şifreli DNS'in sinyallerini veriyor

Microsoft özgürlüğümüz için mi çalışıyor şimdi?

Microsoft kendi blogu Tech Community'de paylaştığı bir haberle gelecekte Windows için şifreli DNS sorgularını destekleyecek bir sistem edineceklerini duyurdu. Bu destek öncelikle DoH (DNS over HTTPS) entegrasyonu olarak Mozilla, Google ve Cloudfare tarafından da kullanılan bir sistemle gerçekleşecek. Fakat Microsoft başka seçeneklere de (mesela DoT) açık olduklarını söylüyor.

DoH'un yaptığı şey temel olarak sizin DNS internet verilerinizi gizlemek. Ve siber güvenliğin bu kadar öne çıkan bir konu olduğu bir çağda da bu kulağa gayet hoş geliyor.

Fakat elbette bunun da önüne geçmeye çalışanlar var. Örneğin internet servis sağlayıcıları. Çünkü olay şu ki, DNS bilgileri şifrelendiği zaman internet servis sağlayıcıları da kullanıcılarının internet verilerine; yani hangi sitelerde ne kadar zaman geçirdiğine, neleri aratıp hangi sonuçlara tıkladığına vs. ulaşamıyor olacak. Hatta Büyük Britanya'da yasal olarak bloklanan sitelere giriş sağladığı için DoH kullanan Mozilla Firefox, servis sağlayıcıları tarafından "internet düşmanı" bile ilan edilmiş durumda.

Tabii Microsoft'un planları hep gelecek için. Ve büyük şirketlerle de ters düşmeyi göze alacaklarını sanmıyorum. Bu kararlar nasıl ve ne derece uygulanacak, ne gibi açıkları olacak ya da olacak mı, hep birlikte göreceğiz. ■ GÜLHİS



NATO gözünü uzaya dikti

Diğerleri Macron'la hemfikir değil demek ki

NATO'nun Soğuk Savaş sonrası işlevi her daim tartışılagelmiştir. Ancak geçen ay Türkiye'nin gerçekleştirdiği Barış Pınarı Operasyonu'ndan sonra Fransa başkanı Emmanuel Macron, NATO'nun beyin ölümünün gerçekleştiğinden söz etmesiyle yeni bir eşik atlandı sanırım. Öte yandan Macron'un dediklerinin etkisi sınırlı, bunu da genel sekreter Jens Stoltenberg'in Kasım ayında yaptığı açıklamalarla bir kere daha görüyoruz. Zira ölü beyne sahip bir organizasyon gözünü uzaya dikemez herhalde?

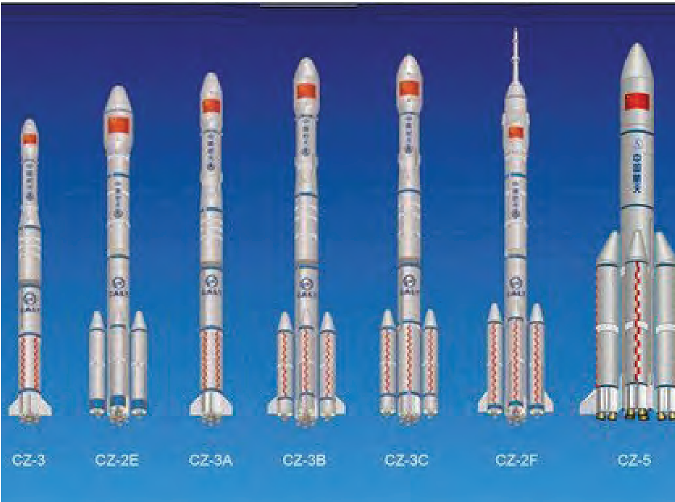
Sekreterin açıklamalarına göre uzay artık NATO'nun da operasyonel bölgelerinden biri. Batının askeri ittifakının görevlerinin başarıyla icra edilmesini engelleyebilecek her türlü tehdide karşı (ki bunun içinde üye devletlerin uydularının kilitlenmesi, hack'lenmesi yahut silahlandırılması gibi riskler sayıyor) bu bir bakıma elzem. Tabii sekreter direkt gündelik hayatlarımızı etkileyebilecek hususlardan da bahsediyor. Sonuçta uyduların yaşamımızda, bilhassa iletişim anlamında oynadıkları kilit rol ortada. Türkiye de bu vesileyle uzay araştırmalarına biraz daha önem verirse, ne âlâ. ■ İHSAN A.

Çin'in roket sevdası

27 oldu geçen ay itibariyle

Geçtiğimiz ay itibariyle Çin'in uzay programı yine epey iddialı uzun dönem planlarıyla gündeme geldi çünkü resmen Dünya-Ay arası ekonomik bölge falan kuracağız diyor kendileri. Bundan önce de insanlar Çin'in uzaydaki gücüyle ilgili pek çok sorgulamalar yapmıştı, örneğin Ay'a insanlı iniş gerçekleştirebilirler mi, kendi uzay istasyonlarını inşa edebilirler mi yahut Ay'dan birtakım örnekler getirebilirler mi gibi...

Ama bu ay başardıklarına bakarsak diğer planlarının da gerçekleşeceğini düşünmemek için pek neden kalmıyor. Zira kendileri geçen ay itibariyle bu yıl tam tamına 27 yörünge uçuşu gerçekleştirmiş. Zaten koydukları hedef 35 uçuştu, 39 deneme yapmışlar toplamda. Amerika'nın 19, Rusya'nınsa 16 uçuşu olduğunu belirtelim. Bu aynı zamanda Çin'in ilk defa bu sayılarda öne geçmesi demek. Özellikle otoriter bir hükumete sahip olmaları ve insan hakları ihlal sicilleri yüzünden Çin'in uzaydaki kazanımları pek çok kişiyi korkutmakta bir yandan. Umarım bu gelişmeler tüm insanlığın hayrına bir şekilde seyreder. ■ İHSAN A.





Başarısız Starship testi

Galiptir bu yolda mağlup?

Starship Mk1 uzay aracı prototipi geçtiğimiz ay Teksas'ta yapılan testi geçemedi. Boca Chica'da yapılan basınç testi sırasında yaşanan gaz çıkışı sonucu roketin üst bölümü tamamen yerinden ayrıldı ve yakınlarda bir yere düştü. Elon Musk roketin belli başlı teknolojileri test amacıyla geliştirildiğini ve tamir edilmeyeceğini açıkladı. Muhtemelen bundan sonra aynı modelin daha gelişmiş versiyonlarıyla devam edecekler.

Aslında SpaceX'e bakınca başarısızlığın da başarının bir parçası olduğunu çok net görmekteyiz. Sonuçta yanlışlarla doğruları bulmak kadar faydalı bir ilerleme şekli yok. Kendilerinin yaptıkları açıklamaların da bu minvalde olduğunu görüyoruz. Ne diyelim, başarısızlıklarının devamını diliyoruz o halde. ■ İHSAN A.



GOOGLE STADIA

Bugün var yarın...?

Stadia, 19 Kasım itibariyle 14 ülkede çıktı. Bu ülkelerin arasında biz olmadığımız için bizi çok yakından ilgilendirmiyor ama yine de Stadia'nın başarısı veya başarısızlığı Google'ın oyun piyasasındaki yeri ve bulut oyunculuğun gelişimi açısından önemli, o yüzden neler olup bittiğine bir bakmakta fayda var.

Stadia'nın çıkar çıkmaz başarılı olacağına inanmıyordum ama yine de biraz iyimserdim denebilir. Dünyanın internet altyapısı bulut oyunculuğa hazır olmadığından Stadia'nın çok büyük olay olması mümkün değildi ama Google da bunun bilincinde olmalıydı zaten. Çıktığında sınırlı coğrafyada düzgün hizmet vermeyi başarır, yıllar ilerledikçe ve dünya bulut oyunculuğa daha hazır hale geldikçe Stadia piyasaya erken girmesinin avantajlarını kullanarak yavaş yavaş yükselir diye düşünüyordum. Hâlâ "çakıldı", "patladı" gibi ifadeler kullanmak istemiyorum, direkt mezara yollamayalım ama şu da bir gerçek ki hiç iyi bir çıkış yapamadı Stadia..

En merak edilen konu performanstı elbette. Nihayetinde bulut oyunculuk internetten video izleme gibi bir şey değil, sürekli bir komut alışverişi, çift taraflı sürekli bir veri akışı söz konusu. Stadia bu konuda çok iddialıydı, o iddiaları yerine getiremedi. Daha doğrusu dengesiz olay. Küçük bir kitle neredeyse sorunsuz kullanabiliyor Stadia'yı ama öte yandan son derece hızlı ve başka bir cihaz vs. tarafından kullanılmayan bağlantıya sahip kullanıcılarda bile 1 saniyeyi bulan gecikmeler olabiliyor (Türkiye'de olmadığı için biz deneyemedik tabii, deneyenlerin deneyimlerinden bahsedebiliyorum yalnızca). Oynanışın yeterince akıcı olduğunu söyleyenler dahi Stadia'nın genel olarak normal bir PC'de veya konsolda oynuyormuş kadar pürüzsüz hissettirmediğini söylüyorlar ki az "latency" yaşayanlar bile "lag", yani durup dururken takılma sorununun fazlalığına dikkat çekiyor.

Bağımsız testler içinde en iyi sonuç verenlerde bile normal PC'de veya konsolda oynamaya nazaran 40-50 ms daha fazla gecikme yaşandığı ortaya çıktı. Bu strateji, puzzle gibi türleri çok etkileyecek bir ek gecikme değil aslında ama Stadia'nın çıkış oyunlarının garip bir şekilde FPS, dövüş gibi hızın en önemli olduğu türlerden seçilmesi de işin tuzu biberi oldu. Gecikme olayı böyle gidip gelirken oyunun görsel performansının da sorunsuz bağlantılarda bile arada düşüş göstermesi de pek sevimli sayılmaz.

Stadia'nın çıkışında sunduğu oyunlar da iyi karşılanmayan şeylerden biri. İlk başta 12 oyun duyurulmuştu, gelen tepkiler üzerine bu sayı 22'ye yükseltildi ama tabii 22 de çok az. Ki oyunlar genelde iyi olsalar da çok yeni sayılmazlar (RDR 2, Tomb Raider'lar, FF15, AC: Odyssey vs.). Stadia'ya özel Gylt isminde bir bağımsız yapım var sadece, güzel derler ama tabii o da pek cazibe nesnesi sayılmaz.

Söz verdiği daha birçok şeyi de yapamıyor ayrıca Stadia. PC'de Chrome'da kullananlar 1080p'den ötesini göremiyor tarayıcı henüz o şekilde güncellenmediği için. 4k için tek seçenek Chromecast Ultra kullanmak şu noktada. Başka bir oyuncunun oyununda işaretlediği yerden oyuna devam etme mevzusu State Share de henüz yok. Aile paylaşımı, Stadia Controller üzerindeki Assistant düğmesinin birçok işlevi vs. de daha olmayanlardan. Bunun üzerine Stadia'yı ilk günden alanlara kodlarının gitmesi ama ön siparişleyenlerin kodlarının günlerce gitmemesi, Chromecast Ultra'sının aşırı ısınmadan dolayı kendi kendini kapattığını raporlayanlar, Stadia'yla beraber satılan Chromecast Ultra'nın çalışırken öteki Chromecast Ultra'ların çalışmaması, kurulumunun gereksiz derecede zahmetli olması derken Stadia'nın bu birikmiş sorunları "daha yeni çıktı, düzeltirler yakında" şeklinde umutlu konuşmanın bile içimden gelmemesine neden oluyor.

Google'ın start verip bir süre sonra mezarlığa gönderdiği projelerinin listesi boğaza dördüncü köprü olur malum. Stadia'nın şu an için başardıklarını küçümsememek lazım, bulut oyunculuk için görülmemiş bir performans veriyor gerçekten de. Ama işte o performans yeterli olmanın çok yakınında da sayılmaz. Çok ciddi şekilde ve çok hızlıca kendini toparlamazsa Stadia'nın da geleceği o bahsettiğim mezarlık olabilir (ki öyle bir durumda kullanıcıların satın aldıkları oyunlar da buharlaşır). Hele bir de Microsoft'un xCloud hizmeti derli toplu bir çıkış yapmayı başarırsa vay haline. ■ **ÖMER**



RAZER HAMMERHEAD USB-C

Razer'ın kulak içi kulaklıklarının bu modeli galiba Türkiye'de satılmıyor, göremedim, bir de biraz eski aslında ama elime geçmişken yine de bir yazayım istedim.

Doğala yakın bir ses vermektense basa abanıyor Hammerhead USB-C ve bu işi de son derece iyi yapıyor. Genel ses kalitesi de, basların doygunluğu ve temizliği de çok başarılı. Kulak içi kulaklıklarda alışık olduğumuzun aksine kalın bir kablo kullanılmış ve bu hem ses olumlu katkı yapıyor hem de kulaklığın cebinizde kendi kendine denizci düğümü yapmasının önüne geçiyor. "Neden diğerleri de böyle yapmıyor ki?" diye sordurttu bana, çok mantıklı tercih. Yine de cebinize tıkıştırmak istemezseniz yanında kullanışlı, minik bir çantacığı da var. Ayrıca kulaklığın oldukça rahat olduğunu ve uzun süre kullanılabildiğini, kutusundan da üç farklı boyutta uç çıktığını ekleyeyim.

Direkt aktif bir ses yalıtımı özelliği yok ancak bu konuda yine de çok başarılı, ofiste Switch oynarken omuzuma dokunan Tuğbek abiye yumruğu yapıştıracaktım az kalsın. Kablonun üzerindeki ses açıp kısma veya müziği durdurmaya / telefonu cevaplamaya yarayan tuşlar da çok kullanışlı (ha evet, aşırı iyi olmasa da mikrofonu da var). Sevdiğim bir dokunuş bu tuşların kablonun aşağılarında değil sağ kulaklığın yakınlarında olması. Hangisi sağ hangisi sol karmaşasına son.

Kulaklığın sevmediğim kısmıysa tasarımı oldu. Çok... YEŞİL! Evde rengarenk RGB kullanan oyuncular bile genelde dışarıda dikkat çekmeyi sevmez, "inş kimse gelip benle konuşmaz" falan diye düşünür (ben öyleyim en azından), o yüzden bu kadar alacalı bulacalı bir renge sempati besleyemedim. Bir de üstüne uçlarında yeşil aydınlatmalı Razer logosu var. Razer seviyorum ama üstümde ışıklı reklamını taşıyacak kadar da değil!

Yine de tasarımın zevk meselesi olduğunu belirtir, USB-C girişli bir telefonunuz veya Switch'iniz varsa Hammerhead USB-C'yi değerlendirmenizi tavsiye ederim. Yurt dışı fiyatı 75 dolar civarı. ■ **ÖMER**



LOGITECH G502 LIGHTSPEED

Logitech'in çevre birimlerinin kalitesi hepimizin malumudur sanıyorum. Neredeyse bütün ürün türlerinde lider konumdalar ve orada olmayı hak ediyorlar da ama en çok övgüyü hak ettikleri taraf mouse'ları olsa gerek.

G502 serisi zaten çok tercih edilen bir oyuncu mouse'u serisi ancak yıllar içinde rakiplerinin biraz gerisinde kaldığı söylenebilir. Lightspeed'se yalnızca bu aradaki farkı kapatmakla kalmıyor, ötesine geçiyor.

Her şeyden önce G502 Lightspeed, önceki G502'lerin aksine kablosuz bir mouse, şarjı da 48 saat gidiyor. En öne çıkan özelliğiyse sensörü. Logitech son yıllarda çıkardığı kablosuz mouse'larda zaten "bakın kablosuz mouse'larda gecikme olurdu eskiden ama öyle bir teknoloji yaptık ki kablolu mouse'lardan bile daha iyi performans veriyor" diye diye sürekli performans testi tablolarını gözümüze sokuyor. Hakları da var, yıllardır evde kullandığım G900'de bile en ufak bir performans sıkıntısı yaşamazken onun sensörünün daha da gelişmişi olan Hero ismindeki sensöre sahip G502 Lightspeed. "Aman kablosuz, şimdi gecikme yaşanır, oyunda beni yavaşlatır" gibi bir düşünceye hiç girmenize gerek yok yani. 16 bin DPI'a kadar çıkıyor sensör bu arada.

Standart tuşları dâhil 11 tuşu bulunan, orta boyutlarda, yazılımıyla RGB'sini, DPI'ını, tuşlarını vs. istediğiniz gibi ayarlayabileceğiniz, ağırlığını takması ve çıkarması aşırı kolay ek ağırlıklarla 114 gramdan 130 grama çıkarabildiğiniz, her şeyi düşünülmüş, neredeyse kusursuz bir ürün G502. Fiyatı da buna göre tabii, 1000 TL civarlarında dolanıyor.

Peki derseniz ki "Para var çok şükür, alabileceğim en iyi mouse bu mudur?" Aşırı geniş olmayan bilgi ve tecrübemin yanı sıra internetteki bir sürü incelemeye ve karşılaştırmaya dayanarak kısaca "evet" diyebilirim. Ama tabii bu seviyelerde işin içine kullanım alışkanlıkları ve tercihler giriyor, G502 Lightspeed'e çok yakın performansta başka mouse'lar da var neticede. Ben şahsen tuş yerleşimini daha çok sevdiğim için G900'üme geri döndüm. Ama tuş dizilimi bu şekilde olan, orta boyutta ve orta ağırlıkta bir mouse size uyuyorsa, fiyatını da karşılamayı gözünüz kesiyorsa G502 Lightspeed'in kalitesinden en ufak şüphe etmeyin. ■ **ÖMER**



Mouse asimetrik bir tasarıma sahip olduğundan solak kullanıma uygun değil, onu da söylemiş olayım.

Bir süre sonra ciddi sayılabilecek ölçüde bir değişikliğe gittim sistem seçeneklerimizde (Yüksek bütçe sistemine dokunmadım bu aylık). Vega sistemde hiçbir değişiklik yapmadım denebilir, sadece ufak tefek fiyat güncellemeleri. Onun dışında Fiyat/Performans sisteminde RX 570 yerine GTX 1050Ti ve işlemcide de Ryzen 3 2200G yerine i3 8100 şeklinde güncellemeler yaptım. Ama asıl büyük değişiklik Üst/Orta sistemimizde oldu. O segmentte en iyi fiyat/performans veren kart olduğunu düşündüğüm RX 5700 XT'yi koydum bir kere. İşlemcide de Ryzen 5 3600'e dönmüş durumdayız gördüğünüz üzere. Yeterli bütçeye sahip okurlarımız buna bir de SSD eklemesi yapsa tadından yenmez. Önümüzdeki ay görüşmek üzere! ■ İHSAN A.





SEÇENEK 1: EKONOMİK

	İŞLEMCİ/APU	ANA KART
	AMD RYZEN 5 2400G	B450M PRO4
	975 TL	545 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3000MHZ C16 8GB	500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S HDD	500W 80+ EU KUTUSUZ
326 TL	263 TL	244 TL
TOPLAM: 2.353 TL		

SEÇENEK 3: ÜST-ORTA

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
RX 5700 XT 8GB/256BIT GDDR6	AMD RYZEN 5 3600 3.6GHZ-4.2GHZ	B450 GAMING PLUS
2.762 TL	1.443 TL	720 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3000MHZ C15 32GB (2X16GB)	2TB 7200RPM 64MB SATA 6.0GB/S	700W 80+ EU
1.236 TL	421 TL	468 TL
TOPLAM: 7.050TL		

SEÇENEK 2: FİYAT / PERFORMANS

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
GTX1050TI-A4G 4GB/128BIT GDDR5	INTEL CORE I3-8100	B360M PRO-VDH INTEL
1.253 TL	663 TL	600 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C16 8GB (1X8GB)	500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S	550W 80+ EU
364 TL	263 TL	340 TL
TOPLAM: 3.453 TL		

SEÇENEK 4: YÜKSEK

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
GEFORCE RTX 2080	AMD RYZEN THREADRIPPER 1920X	X399 SLI PLUS
6.863 TL	2.810 TL	2.421 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2666MHZ C16 32GB (2X16GB) DUAL 1.2V	SSD: 500GB 6.0GB/S (SATA3), 550-520MB/S 7MM HDD: 3TB 5400RPM 64MB SATA 6.0GB/S	600W 80+ EU
1.532 TL	536 / 666 TL	330 TL
TOPLAM: 15.157 TL		



Piksel Günlükleri

Retro Çakalları

Retro oyunculuğa olan ilginin son yıllarda artmasıyla bu işte ciddi paralar döndüğünü fark edip, sadece gelir kapısı olarak kullanmaya çalışan bir kesim türedi ülkemizde ne yazık ki. Retroyla ya da oyunculukla hiç ilgisi olmayan, ama herhangi bir retro oyunculuk ürünü bir şekilde eline geçtiği zaman niteliği ne olursa olsun "bu kesin çok para eder, bunun meraklıları var, hele hele" diye fantastik fiyatlara satmaya çalışan, işin doğrusunu anlatmaya çalıştığınızda da size gayet kaba geri dönüşler yapan bir kesimden bahsediyorum. Müsaadenizle ben bu arkadaşlara Retro Çakalları diyorum.

Retro kültürüne ve piyasasına hâkim insanların bu kişilerle pek alışverişi olmuyor. Zaten bu çakallar da ellerindekilerini bu işe yeni merak salan ama piyasasını henüz bilmeyen arkadaşlara ya da yaşça küçük kardeşlerimize ittirmeye çalışıyorlar. Lakin her ne kadar bu çakallarla alışverişimiz olmasa da bize gene de dolaylı yoldan bir zararı oluyor. Nasıl mı?

Mesela bir satış sitesinde fiyatı normal seviyede olan ve satıcısını hiç tanımadığınız bir oyun buluyorsunuz diyelim. Oyunu satın alıyorsunuz fakat kargolanmasını beklerken satıcıdan bir mesaj geliyor: "Ya ben bunun fiyatına baktım internetten, ben sana 5'e satmıştım ama internette 15'e satılıyor, o yüzden vazgeçiyorum satıştan". Peki piyasa değeri gayet de 5 olan ürünü 15'e satan kim bilin bakalım? Tabii ki de Retro Çakalı.

Oyunu satan kişi konuya çok hâkim değilse de oyunun gerçek değerinin aslında 5 olduğuna onu artık asla ikna edemiyorsunuz. İnternette gördüğü saçma sapan fiyatlar yüzünden kafası karışmış durumda, hiç alakası olmadığı halde kendini kazıklanmış hissediyor çünkü. Retro Çakalından gördüğü fiyata yakın bir fiyatla yeniden satışa koyuyor oyununu. Ve bu uçmuş fiyatlı oyun aylarca, hatta bazen abartmıyorum yıllarca aynı fiyata bir köşede kuruyup kalıyor. Böylelikle de Retro Çakalının alışveriş yapmasanız bile size dolaylı yoldan zararı oluyor.

Yakın dönemde bu tarz olaylar o kadar çok başıma geldi ki anlatamam yani. Keza yurtdışı alışverişinin neredeyse bitme noktasına getirildiği şu günlerde yurtiçi kaynaklarını bu şekilde tüketiyor olmak biraz can sıkıyor doğrusu. Gene de siz bu çakallara para kaptırmayın. Belki istediğiniz oyunu elde edemeyeceksiniz ama onlar da kimsenin almadığını görünce önünde sonunda bu işin peşini bırakacaklar. Ne yazık ki tek çözüm bu. ■ **EMRE S.**



KONSOL

Mattel Hyperscan

Düşünce güzel (mi?)

Video oyunları ve kart koleksiyonculuğunu bir araya getiren bir konsol mu? Evet var böyle bir şey arkadaşlar. Yılların elektronik devi Mattel sağ olsun bunun 10 numara bir fikir olduğunu ve çok tutacağını düşünerek 2006 yılında HyperScan'ı piyasaya sürdü.

Konsolu rakiplerinden ayıran temel özellik, üzerinde yer alan radyo frekanslı kart okuyucu kısmıydı. Oyuncular topladıkları kartları (tabii ki de oyunlardan ayrı satılıyordu) bu okuyucuya okutarak oyunlarına yeni turlar, karakterler ve özellikler ekleyebilecek, hatta oyunlarını bu kartların üzerine kaydedecekti. Böylelikle video oyunu ve kart toplama keyfi bir araya geliyordu. Nasıl fikir ama?

Düşüncenin güzelliği tartışılır ama uygulanışı tam bir felaketti. 2006 yılında çıkan bir konsol için HyperScan'in kapasitesi utanç verici seviyede düşüktü bir kere. Üstelik çıkan oyunların kalitesi de yerlerde sürünüyordu. Lakin konsolun en kötü tarafı, dinamosu olan kart okuma özelliğinin çok zor çalışmasıydı. Oyunlar sürekli kart okutmanız için yarıda bölünüyor, kart okutma işlemi de dakikalarca sürüyordu, o da başarabilirseniz tabii. Ayrıca oyuncular kısa sürede şunu fark etti ki konsol tam anlamıyla bir para tuzağı olarak tasarlanmıştı. O dandirik oyunları bile tam olarak oynayabilmek için paket paket kart almak gerekiyor, verdiğiniz toplam para modern oyunları bile aşıyordu.

Bütün bunların ardından Mattel'in hayali tabii ki de hayli kısa sürdü ve konsol sadece bir sene içinde teslim bayrağını çekti. HyperScan sadece 10.000 civarı satış ve topu topu 5 oyunla tarihin en başarısız konsolları arasında yerini aldı. ■ **EMRE S.**





NINTENDO SANSÜRÜNE MEYDAN OKUYAN OYUN

GTA ayağa kalk, efendin geliyor

1983 Oyun Krizi'nin sektör üzerindeki etkilerini daha önce pek çok kez köşemizde ele almıştık. Bu krizin en önemli etkilerinden biri de oyuncuların sektöre olan güvenini yitirmesiydi, çünkü piyasa oldukça kalitesiz ve saçma sapan cinsel temalar içeren oyunlarla dolup taşmıştı. Bu haldeki sektörü mezarından kaldırıp oyuncuların gözündeki itibarını toparlayan da Nintendo'nun efsanevi NES konsolu olmuştu. Tabii hak verirsiniz ki Nintendo'nun bin bir zorlukla düzelttiği bu itibarı kolay kolay tekrar mahvetmeye niyeti yoktu.

Bu yüzden şirketin özellikle Amerika kanadı oyun geliştiricileri için oldukça katı kurallar belirlemişti. Bu kurallara göre oyunlarda dini objeler, cinsel temalar, alkol ve uyuşturucu kullanımı, aşırı şiddet gibi sivri pek çok öğe yer almayacaktı (kural listesinin tamamını internette bulabilirsiniz) ve şirket, oyunlarıyla beraber aile dostu bir profil çizecekti. Ve bu kurallar konusunda hayli de katı davranıyordu Nintendo.

Ne var ki şirketin Japonya kanadı da aile dostu bir profil çizmeye çalışsa da Batı'ya oranla bir tık daha özgürdü. Zira arcade'lerde bile cinsellik öğeleri içeren kumar oyunları olan bir oyun kültürü hakimdi ülkeye. Lakin 1988 yılında Famicom'a öyle bir oyun çıktı ki Nintendo Japonya için bile sansür sınırlarına meydan okur nitelikteydi: Golgo 13: Top Secret Episode.

Golgo 13 ülkede oldukça ünlü olan ve alkol-sigara kullanımı, şiddet ve cinsellik öğeleri içeren bir manga serisiydi (geçmiş zaman kullanma, hâlâ devam ediyor, hatta en uzun süredir devam eden manga unvanı onda - Ö). Famicom'a çıkan oyunu da bu öğeleri içerecek şekilde tasarlanmıştı. Keskin nişancılık yaptığımız bölümlerde kafasından vurulan düşmanlardan kanlar fışkırıyor, Hitler bütün Nazi sembolleriyle birlikte yarı-robot olarak geri dönüyor, oyuncular sigara içerek sağlığını yenileyebiliyor, hatta ara sahnelerde gecelerini iki güzel kadınla geçirebiliyorlardı ki bu sahnelerde kadınlar üstsüz kalacak kadar soyunuyorlardı. Nintendo'un o zamanki sansür standartları için inanılmaz cesur şeylerdi bunlar.

İşin ilginç tarafı, oyunun Batı'ya getirildiği zaman uğradığı sansür de çok ufak çaplı olmuştu. Sadece kadınların çıplak gösterildiği sahneler ve Nazi sembolleri çıkartılmıştı, o kadar. Tabii oyun özellikle Batılı NES oyuncuları arasında ciddi bir şaşkınlık yarattı, ilk kez konsol üzerinde bu kadar yetişkin bir oyuna şahit oluyorlardı çünkü. Castlevania'daki heykellerin ve haç sembollerinin bile sansürlendiği bir dönemden bahsediyoruz.

Oyunun üzerinden 30 seneden fazla geçti fakat onca masum oyunun Nintendo sansürüne takılırken Golgo 13 gibi bir oyunun nasıl geçebildiği hâlâ cevaplanamayan bir soru. Belki de oyunu sansürleyip serinin ruhuna zarar vermek istemediler. Zira devam oyunu da şiddetin dozunu arttırarak gene sansürsüz olarak geldi. Böylece Golgo 13 de NES kütüphanesinin en cesur ve sansüre meydan okuyan oyunu olarak tarihteki yerini aldı. ■ EMRE S.

SAĞI SOLU BELLİ OLMAYAN SANSÜR POLİTİKASI SADECE STEAM'DE Mİ VAR SANMIŞTINIZ?





THE CURSE OF MONKEY ISLAND



Look! A three headed monkey!

İPEK ATAM



Arka plana şöyle yılların eskitemeyeceği bir sanat eserinden söz ederken çalınabilecek epik, orkestral bir müzik alabilir miyiz önce? Herkes duyuyor mu? Tamam, o halde başlayabilirim. Sizlere kalbimin en güzel odacıklarından birinin kapılarını açacağım az sonra, zira içinde hayatımda en çok sevmiş olduğum ve yeri doldurulamayan o oyun bulunmakta: The Curse of Monkey Island. Guybrush (ve yüzlerce maymun), biraz şöyle yana kayıp bana yer açabilirseniz 1 saatliğine... Ehim, tamam, peki. Guybrush kurulduğu yerden kalkmıyor da :/

90'lı yıllar, oyun dünyasında point n' click tarzındaki macera oyunlarının altın çağıydı, kırmızı halısıydı, tepe noktasıydı. Özellikle Lucas Arts imzalı olanları "klasik" kategorisine koymak için bir 10 yıl beklemek bile gerekmiyordu. Çıkar çıkmaz klasik oluveriyordu oyunlar, öyle bir dönemdi. İşte bu muhteşemlik rüzgarında favorilerim her zaman Day of the Tentacle ve The Curse of Monkey Island olmuştur. Bu ikisini kaç kere oynayıp bitirdim bilmiyorum.

1997 yılında piyasaya çıkan The Curse of Monkey Island, 4 oyunluk orijinal serinin 3. oyunuydu. Başına dert açmakta hiç zorlanmayan Guybrush, bu sefer LeChuck'ın lanetli yüzüğünü Elaine'e verince Elaine altın bir heykele dönüşüyordu. Guybrush, korsanlarla dolu olan adada som altın heykeli sahilde kabak gibi ortada bırakınca doğal olarak heykel çalınıyor, bize de Elaine'i geri alma ve normal haline geri döndürme görevi düşüyordu.

İlk iki oyunun klasik pikselli grafiklerinden sonra The Curse of Monkey Island çizgi film tarzı, rengarenk el çizimi grafiklere geçiş yapmıştı. Oyunu ilk açtığımda grafiklerden büyülendiğimi hatırlıyorum. Ayrıca seride ilk defa bütün diyaloglar tamamen seslendirilmişti. Oyun motorunun değişmesiyle, sağ alttaki o "bak, aç, it, çek" gibi komutlar gitmiş (onların da yeri apayrıdır), 4 komuttan ibaret bir "komut çarkı" gelmişti. Bakma, kullanma, konuşma ve... tekmeleme. Evet, tekmeleme komutunu da etkileşime girilebilecek her nesnede, canlıda vs. kullanabilmek (en azından denemek yani canım) oyunun zaten üst noktada olan mizahına ayrı bir tat katıyordu.

Oyunda geçen çeşitli komiklikler o kadar hayatıma işlemiş durumda ki... Örneğin ismimle müsemma ipecac ipecacuanha çiçeği; Madame Xima'nın ismini ısrarla "Madam Ekzima" diye okuyan Guybrush'a gittikçe çıldıran ve yükselen bir sesle "Zima Madam, Zima Madam, Zima Madam!" diye haykırışı (sıkıldıkça bu şekilde bağırdığım olur, beni yakından tanıyanlar alıştı); veya Guybrush'ın hileyle Goodsoup aile kabrine girip geri dönmesi, ölümden geri geldiğini söylediği halde kimsenin onu takmaması sonucu "Fine! Be that way!" diye atarlanması; Murray'nin kahkahası... Yeri gelince hâlâ taklit etmekten imtina etmediğim, asla unutmadığım şeyler arasında.

Orijinal Monkey Island hikâyesi Escape from Monkey Island'la devam etti ama 4. oyun, 3 boyutlu grafiklere geçip oyuncuyu klavyeden oynamaya zorlamasıyla hem point n' click'e hem de seriye veda ediyordu, ilk 3 oyunun mükemmelliğinin yanına pek yaklaşamadı. The Curse of Monkey Island'sa benim gözümde hem serinin en iyisidir, hem de gelmiş geçmiş en iyi point n' click macera oyunları listesinde ilk 3'e girer. Oynamadıysanız büyük skandal, hadi hemen alın oynayın, oynadıysanız ikinci kez oynayın, 10 kere oynadıysanız 11. kez yine oynayın yahu! Avast, ye scurvy dogs!!!





Neden Efsane Oldu?



ABSÜRT BULMACALAR

Absürt bulmacalar, mantıklı düşünerek bulamayacağımız çözümler serinin tamamında mevcut ama bu oyunda iyice uçmuştu. Yılanın midesinden kurtulabilmek için yılanı kusturmak anlaşılabilir ama, ne bileyim bir adamı tayfamıza katılmaya ikna etmek için eldivenle şap diye suratına vurmayı nerden akıl edelim şimdi yani? Akıl etmesi çok zordu ama çözümlerin absürtlüğü de o kadar komikti ki...

GRAFİKLERİ

El çizimi, çizgi film tadındaki rengarenk grafikleriyle çıktığı zamana göre (1997) tam bir görsel şölendi oyun. Guybrush'ı ilk kez pikselsiz görmüştük üstelik. Pikselli haline göre çok farklıydı tabii, karizmatikti artık, hey yavrum hey.

BENZERSİZ MİZAHI

The Curse of Monkey Island mizahi yönden serinin 2. oyunuyla yarışır, ama işte anca kendisiyle yarışabilir yani :) Guybrush'ın alışık olduğumuz şapşallıkları, pek zeki olmamasına rağmen insanları manipüle edebilme ve kandırabilme potansiyeliyle birleştiğinde ortaya eğlence dozu tavan yapmış diyaloglar çıkıyordu.

MÜZİKLERİ

İlk kez serinin 2. oyununda kullanılmaya başlanan iMUSE teknolojisi bir devrim olmuştu. iMUSE sayesinde müziğin ritmi, sahneye ve Guybrush'ın hareketlerine uyum sağlıyordu. iMUSE, The Curse of Monkey Island'da da kullanıldı, ayrıca serinin en güzel müzikleri de bu oyundaydı kanımca. Tema müziğini telefon sesi yapmıştım hatta o zamanlar.

HAKARET DÜELLOSU

Serinin ilk oyununda da olan hakaret düellosu, The Curse of Monkey Island'la muhteşem bir şekilde geri dönmüştü. Kaptan Rene Rottingham'ı alt edene kadar, cevaplarını öğrenmemiz gereken bir dolu hakaretle karşılaşıyor, o zamanlar su gibi internet olmadığından öğrendiğimiz cevapları not ediyorduk. Ama işin güzelliği, hakaretlerin ve cevapların birbirinden saçma ve komik olmasıydı elbette. "En gardé! Touché! Oh, that is so cliché."

MURRAY!

"En korkunç kabusların başrolü, ölüm getirici, iblis gücü! Bwahahaha!" Yav he he... Korkutucu olmaya çalışan ama bunu pek beceremeyen kafatası Murray oyunun en muhteşem karakterlerinden biriydi. Çok kafa adamdı (kelimenin tam anlamıyla). Guybrush'ın "Gözlerin olmadan nasıl görüyorsun?" sorusuna "Beynin olmadan nasıl etrafta dolaşabiliyorsun? Bazı sorular asla cevaplanamıyor." şeklindeki cevabı efsanedir.



"A PIRATE I WAS MEANT TO BE!"

Bu şapşal şarkıyı müziklerden ayrı yazmak istedim. Guybrush uzun uğraşlar sonucu tayfasını toparlayıp denize açıldığında, tayfanın ilk işi bu şarkıyı söylemek olur. Guybrush onları susturmaya çalışsa da takmazlar. Ara sıra açıp dinlediğim ve bana büyük bir neşe aşılayan şarkı şöyle: *tinyurl.com/ogz-146-pirate*

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



NIGHTMARE IN THE DARK *[ARCADE]*

Dönemin efsane arcade oyunlarından Snow Bros'u bilirsiniz? Oyunun çıktığı dönemde gayet tutmasının, hatta konsollara port edilmesinin ardından devam oyunu sessizce gelip geçmiş, kısa süre sonra da yapımcı Toaplan'ın iflasıyla Snow Bros da tarihe gömülmüştü ne yazık ki. O yüzden bu ay Snow Bros'un ruhani devam oyunu tadında bir oyun tanıtacağım size.

Nightmare In The Dark, 2000 yılında SNK'nın arcade sistemi NeoGeo'ya çıktı. Oynanış olarak da Snow Bros'un adeta kopyası mahiyetinde. Sadece kar temasını ve kar canavarlarını mezarlık temasıyla değiştirin o kadar. Kar topu atmak yerine ateş topu atarak zombileri yakıyor, yaktığınız zombileri de alev topu olarak diğer canavarların üzerine fırlatıyorsunuz, oynanış mekanikleri birebir aynı yani. Ufak bir fark var sadece; bu oyunda zombilerden yarattığınız alev topunu yanınıza alarak istediğiniz yere götürebiliyorsunuz, o kadar. Geri kalan her şey aynı yani, geliştirme iksirleri, boss savaşları falan… Snow Bros seviyorsanız kendinizi direkt evinizde hissedeceksiniz.

Ufak bir sıkıntısı var oyunun yalnız, karakterimiz biraz hantal. Bir de Snow Bros'taki 50 tura kıyasla bunda sadece 25 tur var. Fakat eğlence gene aynı eğlence, hele yanınıza bir arkadaşınızı aldınız mı tadına doyum olmuyor. Tabii oyunun çıktığı yıllarda arcade kültürüne olan ilgi ve talep de azalmaya başladığı için pek kişinin haberi olmadı bu kopya fakat güzel oyundan. Haber verme görevi de bana düştü anlayacağınız, mutlaka bir bakın derim. ■ **EMRE S.**

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

LOST: VIA DOMUS *[PC, PS3, 360]*

Ocak-Şubat 2008'de arkadaşlarımdan duyup, dvd setlerini edinip, bölümleri birbiri ardına izlediğim, ilk 3-4 sezonu keyifli ve sürükleyici bir diziydi Lost. Evimin yakınındaki kitap-müzik-oyun dükkânında, yeşil fon üzerine gözüme pırıl pırıl görünen "Lost dizisinin oyunu" yazılı bilgisayar oyunu dvd'sini görünce, tereddüt etmeden satın alıp, hemencecik ve hevesle yükleyip, dakikalar içinde oynamaya başlamıştım.

"Dakikalar" zaman tanımıyla sınırlı kaldı oyun deneyimim maalesef, zira baştan sona hayal kırıklıklarıyla doluydu Lost oyunu, ya da diğer adı ile Lost: Via Domus. Aklımda kalan tek tük olumlu özellik var; henüz başlangıçta uçak enkazının ve sahildeki palmiye ağaçlarının altında, Hurley, Sawyer, "Albay" John, Juliet, Kate gibi ana karakterleri görmek heyecan vericiydi. Ama "aa" üzüntüleri hemen başladı, seslendirmelerin bazısı dizideki sanatçılar tarafından yapılmış olsa da, ruhsuz ve cansız, ara sahnelerse tuhaf ve anlamsızdı. Grafikler 11-12 yıl öncesine göre bile geri kalmış durumdaydı, dizideki atmosfer yaratılmaya çalışılmış ama uçak kazazedelerinin mecburen bulunduğu ıssız adada ağaçlardan gökyüzüne, tepelerden çevredeki seslere kadar her şey yapay ve zorlama görünüyordu. Dizide olmayan, fotoğrafçılık yaptığını hatırladığım ilâve bir karakteri üçüncü gözden yönetip bulmaca çözmek, geriye dönüşler eşliğinde fotoğraf parçalarını tamamlamak gibi fikirlerin başlarda güzel geldiğini hatırlasam da, giderek daha da sıkıcı hale gelen görevlerde biraz ilerledikten sonra, bu zorlama, Lost taklidi adadan bir daha dönmemek üzere ayrılmaya karar verişim de aklımda kalmış.

Sonradan incelemeleri okuyunca, en büyük şikâyetlerden birinin de bitiş süresinin kısalığı olduğunu, en fazla 3-4 saat içinde final sahnesine geldiğimizi öğrendim, tabii hantal oynanışa, kullanışsız kontrollere o kadar sabır gösterebildiğimizi düşünürsek. Yapımcıların oyun-görev-atmosfer tasarımında yaptığı gibi, biz de çok fazla düşünmeden geçip gidelim en iyisi bu "kayıp" oyunun yanından. ■ **NOYAN**





BASİT BİR YALAN
[THE LAST OF US]

"Bana yemin et; ateşböcekleri hakkında söylediğin her şeyin doğru olduğuna yemin et!"

Joel düz bir adamdı.

Yıllar önce yaşadığı trajedi ve dünyanın yeni hali karşısında onu ayakta ve hayatta tutan da buydu. İçten içe uğruna savaşacak bir şey arıyordu ve bu savaşta kaybedecek hiçbir şeyi yoktu. Bu onu çok cesur ya da en azından korkularını ve kaygılarını gizleyebilen bir insan yapıyordu. Hızlı ve basit kararlarla geldiği bu noktada, uzun zamandır vermek zorunda kalmadığı zorlukta bir karar vermesi gerekiyordu. Joel düz bir adamdı, fakat sadece kendisini değil tüm dünyayı ilgilendirecek bir yalanı söylemesi için sadece 1 saniyesi vardı.

Dünyanın en uzun saniyesi başladığı sırada Joel, Ellie'yle birlikte geçirdikleri bütün bir seneyi düşünmeye başladı. "Sadece teslim edilmesi gereken bir paket" diye düşündüğü bu kızın, dünyanın en önemli paketi olduğunu fark ettiği ana geri döndü. Ellie'nin ilk cesur hamlesini hatırladı. Tess'i kaybettiği ve artık sadece Ellie'yle yalnız başlarına kaldıkları anı düşündü. Onu korumak için yapmak zorunda kaldıklarını, yolda karşılaştıkları ve hayatlarına dâhil olan hayatları, Ellie'nin kendisi ve insanlarla olan diyaloglarını, cesaretini, zekâsını, ayak uydurmasını ve onu ilk defa bir "paket" olarak görmediği anı...Onu korumak ilk başta sadece içgüdüsel bir şey ya da hayatında yarım kalmış bir işti; ama daha sonra onu nasıl bir sevgi ve sorumluluk bağıyla koruduğunu hatırladı. Kendisine ne kadar benzediğini fark etmişti. İkisi de ne kadar yalnızlardı, ikisi de ne kadar da çok kaybetmişlerdi. Ellie'yi asla yüzüstü bırakamayacağına karar vermişti ve bu onun için çok önemliydi. Bu küçük kızla olan yolculuğunda, yabancı olmadığı bazı hisleri tekrar hissetmişti. Dibi görmüş bir dünyada bile bazı güzelliklere hayran kaldıkları anları hatırladı, zürafaları izledikleri o ana geri gitti...

Daha da eskiye gitmesi gerektiğini fark etti.

Tess'i düşündü, Tommy'i düşündü, eski hayatını düşündü, kucağında ölen kızını düşündü...
Kaybettiklerini ve artık kazanmayı hak ettiklerini düşündü.

Joel artık düz bir adam değildi.

Gözleriyle hayatını defalarca kurtaran bu küçük kıza, kırık ve acıyan kalbiyle de hayatını kaybeden öz kızına baktı ve cevap verdi;

"Yemin ederim..." ■ POZAN

MEDYA

FİLM // KİTAP // DİZİ // MÜZİK

GATTACA

Böyle yaratıcı işlere bayılıyorum. Aslında 97 yılında çıkan ama benim anca geçen ay izleme şerefine nail olduğum bir film Gattaca. Ama geç olsun güç olmasın, izleyenler bir daha yad etsin, hatta bulup bir daha izlesinler; hiç bilmeyenler de sözlerime gelip kulak versinler. Kimsenin pişman olmayacağı bir plan bence.

Vincent doğal yollarla, yani bugün biz nasıl doğuyorsak o şekilde dünyaya gelmiş bir kişidir. Tabii bu onun (gene hepimizde olan) birtakım genetik kusurlarla hayatına devam etmesi anlamına da gelmektedir. Mesela kalp rahatsızlığı vardır ve 30'lu yaşlarında ölme ihtimali hiç de düşük değildir. Oysa ki Gattaca'nın dünyasında insanların genetik olarak kusursuz çocuklara sahibi olma şansı vardır. Sadece göz rengi, fiziksel özellikleri gibi düşünmeyin, sırf piyanist olsun diye 12 parmaklı tasarlanan çocukların dahi var olabildiği bir süreçten bahsediyorum. Tabii böylesine bir ortamda, Vincent gibilerin tuvalet temizlikçiliğinin ötesinde hayaller kurması zordur. Ama tıpkı filmin mottosunda söylendiği gibi, insan ruhunu belirleyen bir gen de yoktur şimdi… Azimle hacet gideren dağları deler diye de okuyabilirsiniz.

Bugün bildiğimizin yanında filmi izleyince de diyoruz ki, evet genetik mühendisliği epey umut vadeden bir alan. Ama aynı zamanda bilim insanlarını birçok ahlaki soruyla baş başa bırakan, etik meseleleri de epey çetrefilli bir disiplin. Özellikle geçtiğimiz yüzyılın ilk yarısında yaşanan öjenik terör hâlâ hafızalarda. Gattaca bir anlamda bu öjenik kâbusun tekrar gerçekleştiği (gerçek dünya için konuşursak da hâlâ gerçekleşmesi kuvvetle muhtemel) bir distopyayı ele alıyor ve insan olmanın ne olabileceğine dair çok güzel sorgulamalara girişiyor. Üstelik Ethan Hawke, Jude Law ve Uma Thurman'ın harika performanslarıyla oyunculuk anlamında da oldukça doyurucu olmayı başarıyor. Gerçekten de zamanının ötesinde, herkesin izlemesi gerektiğini düşündüğüm evladiyelik bir bilimkurgu. ■ İHSAN A.





ŞİBUMİ

RODNEY WILLIAM WHITAKER

Rodney William Whitaker, veya rumuzuyla Trevanian'ın kaleminden çıkan Şibumi iyi kurgulanmış, okuyucuyu içine çekmeyi ziyadesiyle başaran, gerçekten etkileyici bir casusluk/macera romanı. Başkahramanımız Nicholai Hel tanışabileceğimiz en sıra dışı karakterlerden birisi.



Yarı Rus, yarı Alman olan ve Amerikalılardan ölümüne nefret eden Hel, Şanghay'da doğuyor ve işgal döneminde bir Japon general onu kanatları altına alıp büyütüyor. Sonrasında onu ustası Otake-san'la tanıştıracak olan da bu Japon general. Hel, hayatı bir Go oyunu gibi gören Otake-san'dan öğreniyor Go'nun inceliklerini ve daha birçok şeyi. Yedi dili ana dili gibi biliyor Hel, bunlardan birisi de inzivaya çekildiği Bask bölgesinin dili. Pek çok silahta usta, ama birisini öldürmek için bilindik tarzda silahlara da ihtiyaç duymuyor, bir kartla veya kalemle de işini rahatlıkla halledebiliyor. Üstün düzeyde "yakın algılama" yeteneği sayesinde fotoğrafı bile çekilemeyen Hel; profesyonel bir terörist avcısı, kimilerine göre azılı bir suçlu, korkusuz mağaracı, yenilmez bir savaşçı ve gerçek bir filozof. Emekli olup kafa dinlemeye karar vermesinin ardından inzivaya çekildiği şatosunun kapısı çalınıyor bir gün ve o da bu erken emekliliğe bir son verip şatosundan çıkıyor, amansız ve acımasız bir dövüşe katılmak üzere.

Bu savaşın diğer tarafındaysa CIA gibi istihbarat servislerini bile kontrol edebilen "Ana Şirket" var. Tüm enerji kaynaklarını, dolayısıyla dünya ekonomisini kontrol etmeye çalışan şirket, petrol zengini OPEC üyeleriyle de bir ortaklık içinde; bu petrol baronlarının pis işlerini onlar adına halletmeyi de kapsayan bir ortaklık. İşte yine böyle bir temizlik işinde hedeflerine aldıkları bir isim, Hannah Stern'in yardım çağrısını geri çeviremeyen Hel, kendisini "ben tek siz hepiniz" şeklinde özetlenebilecek bir savaşın ortasında buluveriyor.

Kitaptaki betimlemeler o kadar başarılı ki sahneler gözünüzün önünde canlanıveriyor. Hel'in ne kadar usta bir suikastçı, muhteşem bir savaşçı olduğunu iliklerinize kadar hissediyor, kendinizi bu sıra dışı maceranın akışına kaptırıyor, kanınızın kaynadığını hissediyorsunuz. Filmi yapılsa koşa koşa izler, oyunu yapılsa bir an bile düşünmeden satın alırım, o kadar diyeyim. ■ ENGİN



EERIE, INDIANA

Eskiden elimizin altında bu kadar çok sayıda film ve dizi yoktu, televizyondan yayınlananlarla yetinmek zorundaydık. Belki de bu yüzden neredeyse tüm ülkece seyredilen bazı diziler, yenilere nazaran daha sağlam iz bırakmış olabilir. Eerie, Indiana da bunlardan biri benim için.

Önce bir hafızamı tazeleyeyim dedim. 1991 ile 1992 arasında NBC'de yayınlanmış bu güzel dizi. Bizdeyse Kanal D ekranlarına teşrif etmişti. O dönem çocuk ve gençlere yönelik de korku içerikleri olurdu, Monster Squad, Goosebumps gibi filmleri buna örnek verebilirim mesela. Eerie, Indiana da tam o kafada bir diziydi, Marshall Teller'la en yakın dostu Simon Holmes'un maceralarını anlatırdı. Her bölümde ayrı bir hikâye işlenirdi ve bunlar gayet de ürkütücü, yer yer korkunçlu olurdu.

Örneğin ilk bölümünde plastik saklama kabında uyuyan ve yaşlanmayan bir aile vardı. Bir diğer bölümünde kasabaya gelen yeni kız kalp ameliyatı olur ve kalp naklinden sonra kişiliği tamamen değişirdi. Bir bölümde gizemli bir pikap vardı, bir diğerindeyse Marshall saatini bir saat geriye aldığı için kendisini tuhaf bir dünyada yalnız başına bulurdu.

Tahminimce şu an siz de "evet yaaa, çocukken hastası olduğum ve ismini hatırlayamadığım dizi buydu, sağ ol be Eser, var ol be Eser" demişsinizdir. O zaman şu söz de kulaklarınızda çınlamış olmalı:

"My name is Marshall Teller." ■ **ESER**



PINK FLOYD

THE WALL

Evet gerçekten de klişeliğin dibine vurup The Wall yazıyorum. Klasikler klasiği, malumun malumu bir albüm ama duyduğuma göre dinlemeyenler varmış. Ayıp…

Aslında albümün en meşhur şarkılarını herkes bilir tahminimce: Another Brick in the Wall - Pt. 2, Comfortably Numb ve Hey You. Evet kendi başlarına dinlenebilecek mükemmel şarkılar üçü de ama yine de The Wall'u parçalara bölüp dinleme fikri hep bir rahatsız etmiştir beni. Örneğin Comfortably Numb'ı, öncesinde gelen birkaç şarkının sonrasında dinlediğinizde şarkı bambaşka bir şeye dönüşüyor. O rahatsız şarkı rahatsızlığını kaybetmeden paradoksal bir şekilde rahatlatıcı bir etki de yapıyor.

Tabii The Wall'un konsept albümü olduğunu da söylememe gerek yoktur sanırım. Enstrümantal olarak olmasa da hissiyat olarak sert başlıyor albüm ama bu sertliği umutla, isyanla, yıkımla bir araya getiriyor. Öte yandan ton olarak aslında çok çok değişmese de albüm sonlara yaklaştığında uğruna savaşacak hiçbir şey kalmamış gibi bir hisse kapılıyorsunuz ama huzurlu da hissediyorsunuz ilginç şekilde (Comfortably Numb dedikleri böyle bir şey olsa gerek).

Favori Pink Floyd albümümdür The Wall. Dark Side of the Moon'dan da, diğerlerinden de daha çok severim. İçinde Pink Floyd'un o "rastgele sesler atıp karıştıralım" mantığındaki şarkılarından olmaması da bir diğer artı benim için (nefret ederim o kafadaki Pink Floyd şarkılarından). Ayrıca o günkü insanlar için bu albümün ne anlama geldiğini anlamam zor belki ama The Wall tarihin bütün dönemleri içinde en çok bugüne hitap ediyormuş gibi hissediyorum. Hoş belki 50 yıl sonra da insanlar aynı şeyi söyleyecek, kim bilir?

Albümün arkasındaki bir numaralı insan Roger Waters'ın bu albüm etrafında düzenlediği özel konserlerin de ayrıca epik olduğunu not etmek lazım. İnternetten onlara göz atmama hatasına düşmeyin. ■ **ÖMER**

Oyungezer
SAYI: 146 - 2019/12

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Erkut Altındağ, erkut@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr
Yiğit Tezcan, yigit@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 29 Kasım 2019
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.





www.oyungezer.com.tr